Liste aller Zaubersprüche

Muini Mula

Inhaltsverzeichnis

Zauberprüche beginnend mit "einer Zahl" 1
Zauberprüche beginnend mit "A" 1
Zauberprüche beginnend mit "B" 7
Zauberprüche beginnend mit "C" 15
Zauberprüche beginnend mit "D" 16
Zauberprüche beginnend mit "E" 19
Zauberprüche beginnend mit "F" 27
Zauberprüche beginnend mit "G" 33
Zauberprüche beginnend mit "H" 47
Zauberprüche beginnend mit "I" 52
Zauberprüche beginnend mit "J" 54
Zauberprüche beginnend mit "K" 54
Zauberprüche beginnend mit "L" 63
Zauberprüche beginnend mit "M" 67
Zauberprüche beginnend mit "N" 76
Zauberprüche beginnend mit "O" 78
Zauberprüche beginnend mit "P" 79
Zauberprüche beginnend mit "Q" 83
Zauberprüche beginnend mit "R" 83
Zauberprüche beginnend mit "S" 88
Zauberprüche beginnend mit "T" 104
Zauberprüche beginnend mit "U" 113
Zauberprüche beginnend mit "V" 116
Zauberprüche beginnend mit "W" 124
Zauberprüche beginnend mit "X" .....
Zauberprüche beginnend mit "Y" .....
Zauberprüche beginnend mit "Z" 144

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel hat `Rundumsicht`.	Heiliger Krieg [18]
Abbild (E)[4912] R: S / D: 1min/St Erschafft ein Abbild des Zaubernden, das er steuern kann, wenn er sich konzentriert. Ansonsten bewegt sich das Abbild wie der Zaubernde.	Verkleidungen [12]
Abbinden (F)[8147] R: B / D: 1KR/St Magier kann bis Stufe Wunden durch Konzentration abdrücken. Blutung beginnt nach dem Ende des Spruchs wieder.	Heilung [3]
Abflauen (F)[6318] R: 3m / D: 1min/St Reduziert die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 15 km/h.	Wetter meistern [7]
Abkühlen (F)[8032] R: B / D: V Entfernt alle überschüssige Hitze aus geschmiedetem Material. So wird ein rotglühendes Schwert auf Zimmertemperatur abgekühlt, so schnell oder so langsam wie der Magier es wünscht.	Schmieden [6]
Abkühlen / Einfrieren (F)[8085] R: B / D: 1h/St Magier kann einen Behälter um 10 °C pro Stufe abkühlen (max. -40 °C).	Wege des Feinschmeckers [12]
Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: - Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)	Angriffe vermeiden [5]
Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.	Angriffe vermeiden [11]
Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.	Angriffe vermeiden [18]
Ablenkung[19468] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [5]
Ablenkung (F *)[3826] R: 3m Radius/St / D: 1KR/St Verursacht mit vorhandenen Materialien und Situationen Ablenkungen. Z.B.: in einem Porzellanladen wäre zerbrechendes Porzellan gut geeignet (Illusion eines Elefanten??? - Anm. Des Übersetzers...), bei Nacht in einem Wald raschelnde Blätter usw.	Wege des Geheimen [16]
Ablenkung (F)[7841] R: 3m/St / D: C Magier kann beliebige Geräusche an beliebigen Stellen im Umkreis von 3m /Stufe erschaffen (Schritte, Miauen u.ä.).	Wege des Entkommens [11]
Ablenkung (M c)[5289] R: 30m / D: C Ziel hat auf alle Aktionen -30.	Sinne kontrollieren [1] und Wege der Verwirrung [1]
Abschätzen (F)[3799] R: S / D: - Gibt dem Magier exakte Masse, Gewicht und Dimensionen eines Objekts an.	Wege des Experimentierens [13]
Abschätzen (H)[7936] R: B / D: - Wundheiler kann Dimensionen abschätzen und sich daran erinnern, um falsche Gliedmaßen herzustellen.	Prothesen [1]
Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: - Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.	Gesetz der Gefängnisse [1]
Absolution (F *)[6817] R: 15m / D: V / WW:-20 Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.	Schwarze Magie [13] und Kanäle [14]
Absolution (M)[5510] R: 30m / D: V / WW:-20 Die Seele des Opfers verläßt den Körper, Sie bleibt, wo auch immer solche Seelen bleiben für 30 Tage / 10 Fehlwurf. Sie kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos und auf -75 für alle unterbewußten Aktivitäten.	Seelen zerstören [30]
Absolution *[16239] R: ? / D: ?	Tiere meistern [30]
Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.	Zuflucht des Verstandes [15]
Absorption (F)[3645] R: 1 / D: 1KR/St Absorbiert einen Teil der Energie eines ankommenden Zaubers in 30 cm / Stufe Umkreis. Zauber hat WW, sonst geringeren Effekt (weniger SP, geringerer Treffer, statt Tod Koma usw.).	Magische Verteidigung [19]
Absorption verhüten[15938] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [10]
Absorptionsfalle[15934] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [6]
Abspielen (F)[3790] R: B / D: V Magier kann ein aufgenommenes Experiment mit Sicht, Geräuschen und Gerüchen für Zuhörer wiedergeben.	Wege des Experimentierens [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Abstoßen (F)[16245] R: B / D: - Der Zauberkundige kann einem Ziel dabei helfen, veränderte DNA abzuwehren. Diese hilft dem Ziel bei der Beseitigung von Viren, Krebs usw. (Hilfe durch einen weiteren Widerstandswurf für einen misslungenen oder +1 pro Stufe des Zauberkundigen für einen noch nicht gemacht).	Wege der Genetik [5]
Abstoßen (F)[3660] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel stößt Metall ab, als wäre es ein gleichgepolter Magnet. Ziel patzt bei 19 und 20 mit Metallwaffen und solche gegen ihn haben Pool -10, Fernkampfwaffen (außer Ganzmetallbolzen und -pfeile) -5.	Magnetische Wege [11]
Abstoßung verstärken (F)[3664] R: B / D: 1min/St Wie Anziehung verstärken, aber der Magier verstärkt die Abstoßungskraft um 50 kg / Stufe.	Magnetische Wege [15]
Abtrennen (F)[5546] R: 3m/St / D: P Trennt ein Stück (1% pro Stufe der Ausgangsmasse) von einem Ganzen ab. Wesen verlieren Extremitäten oder nur Hände und Füße (Magier kann bestimmen) und bluten mit 1/2 SP pro Stufe (1/4 bei Händen und Füßen) pro KR.	Wege des Zerreißens [16]
Abwägen I[15798] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [5]
Abwägen II[15802] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [9]
Abwägen III[15806] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [13]
Abwehren I (D *)[7814] R: S / D: - Der Magier kann eine Attackeserie (Nah- oder Fernkampf), die gegen ihn gerichtet ist abwehren. Sein Pool erhöht sich für eine KR um 1W100 (offenes Ende). Allerdings nur der Pool für Verteidigung. Die Kampfsprüche dieser Liste wirken nicht mit diesem Zauber zusammen.	Kampf [3]
Abwehren II (D *)[7817] R: S / D: - Wie Abwehren I, aber der Magier kann zwei Attackeserien abwehren wenn er eine entsprechende Waffe zum parieren oder einen Schild hat (für jeden Paradepool wird extra gewürfelt). Beide Angriffe müssen in seinem Sichtfeld sein.	Kampf [6]
Abwehren III (D *)[7823] R: S / D: - Wie Abwehren II, aber der Magier kann drei Attackeserien abwehren.	Kampf [12]
Abwehren IV (D *)[7829] R: S / D: - Wie Abwehren II, aber der Magier kann vier Attackeserien abwehren, indem sein Pool für Ausweichen verdoppelt wird, und er ihn dann aufteilt.	Kampf [30]
Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).	Verstand beherrschen [15]
Addieren (F)[4366] R: B / D: P Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.	Materie formen [9]
Ader finden (I)[8298] R: S / D: - Informiert den Magier über die nächste Ader (mehr als 1 Unze) wertvollen Metalls in 1,5 m / Stufe Umkreis. Nur Richtung / Entfernung, keine Angaben über die Art des Metalls.	Gesetz des Bergbaus [13]
Adlerschwinge (F)[6270] R: S / D: 1min/St Magier fliegt so schnell wie ein Adler (30m/KR). Magier muß ständig in Bewegung bleiben (kann nicht rütteln). Er kann zwar langsamer werden, um zu landen, stürzt aber ab, wenn er auf der Stelle bleiben will.	Wege der Tiere [7]
Agonie[19474] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [12]
Agonie (F)[4634] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 60% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [9]
Akkord singen (F)[8369] R: 3m/St / D: 1min/St Erlaubt es dem Magier, einen Akkord alleine zu singen. So hat man ein aus einem Mann bestehendes Quartett.	Gesetz der Musik [15]
Akkupressur (U)[8103] R: S / D: 1h/St Magier kann kleinere Schmerzen durch drücken und massieren der entsprechenden Stellen heilen. Gibt bis zu Stufe Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück und beschleunigt die allgemeine Heilungsrate um das 1,5-fache. Zauber darf nur 1x / Tag angewendet werden.	Körper meistern [7]
Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)	Kampfreflexe [8]
Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.	Kampfreflexe [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Aktion kopieren (F)[3837] R: 3m/St / D: V Magier kann eine Aktion exakt kopieren, die er beobachtet hat. Dies garantiert keinen Erfolg, gibt aber eventuell einen Bonus (Meisterentscheid).	Wege des Kopierens [4]
Aktive Resistenz[16065] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [9]
Akzeptieren (M)[8070] R: S / D: 10min/St Magier erscheint einer gespeicherten Tierart als ein solches Tier. Tiere haben WW. Wirkt nur auf Tiere dieser Art. Magier erscheint allen beeinflußten Tieren dieser Art als asexueller Typus dieser Art.	Wege der Tierhaltung [20]
Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.	Gesetz der Gefängnisse [2]
Alarm (U *)[8106] R: S / D: - Magier ist sofort hellwach und alarmiert. So kann er direkt nach dem Aufwachen aus Schlaf / einer Trance o.ä. reagieren.	Körper meistern [10]
Alarmieren[15195] R: ? / D: ?	Trance [5]
Alarmierender Stab *[19948] R: ? / D: ?	Wizardstab [5]
Alarmierungswärter[15001] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [5]
Alarmwärter[14999] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [3]
Alkar (D)[3257] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber die Attacken werden um -1 pro Stufe des Magiers verringert und alle, die den Magier direkt ansehen müssen einen Widerstandswurf machen, oder sind für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet.	Aura Magie [35]
Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.	Wege des Lichts [30]
Allgemein I[16123] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur das alle anderen Gegenstände außer Waffen, Rüstungen und Schilde einen +5 Bonus bekommen. +1 Spruchaddierer ist möglich.	Wege der Verzauberung [6]
Allgemein II[16127] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +10 Bonus. Ein +2 Spruchaddierer ist möglich.	Wege der Verzauberung [10]
Allgemein III[16131] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +15 Bonus. Ein +3 Spruchaddierer oder ein x2 Multiplier ist möglich.	Wege der Verzauberung [15]
Allgemein IV[16135] R: B / D: 24h Wie Allgemein I, nur mit einem +20 Bonus. Ein +4 Spruchaddierer oder ein x3 Multiplier ist möglich.	Wege der Verzauberung [50]
Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.	Geburtshilfe [11]
Alptraum I[19262] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [2]
Alptraum I[15679] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [5]
Alptraum I[14079] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [4]
Alptraum II[19266] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [6]
Alptraum II[15683] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [9]
Alptraum II[14084] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [9]
Alptraum III[19273] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [13]
Alptraum III[15688] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [14]
Alptraum III[14089] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [14]
Alptraum IV[19276] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [16]
Alptraum IV[15693] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [19]
Alptraum IV[14094] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [19]
Alptraum V[19280] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [20]
Alte Magie analysieren (I)[6539] R: 30m / D: - Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Alten Magie.	Analysen [22]
Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [13]
Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [16]
Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.	Wege der Gegenzauber [8]
Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.	Wege der Gegenzauber [5]
Alte Magie brechen (F)[3620] R: 1 / D: 1KR/St Wie Prosaische Magie brechen, aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [5]
Alte Magie entdecken[14462] R: ? / D: ?	Abschätzen [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [4] und Entdecken [4]
Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.	Wege der Entdeckung [4]
Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [16] , Schutz vor Zaubern [16] und Spruchschutz [16]
Alte Magie Schild (F)[3633] R: S / D: 1KR/St Wie Prosaische Magie Schild, aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [11]
Alte Magie Treffer[14002] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [20]
Alte Magie übertragen (F)[3550] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.	Kristallvisionen [18]
Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.	Gegenzauber [17]
Alte Magie untersuchen[14404] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [3]
Alte Magie Vermehrung (F)[3476] R: S / D: 1KR Ein Erzmagier kann Energie von einer anderen Quelle der Macht beziehen. Er kann die Punkte für diesen Zauber auch von den zu bekommenden Punkten aufbringen. Bekommt er sie dann allerdings nicht, erhält 1W10 SP pro EP zuwenig (hat er noch 8 EP und zaubert diesen Spruch, erhält aber keine EP, so erhält er 3W10 SP).	Gesetz der Magie [11]
Alte Selbsterhaltung (H S *)[3226] R: S / D: V Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Magier in eine suspendierte Animation, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde. Er kann sich selbst heilen. Falls er nicht genügend EP hat, regenerieren sich diese alle 8 h wieder, bis die Heilung eingetreten ist.	Alte Heilung [15]
Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.	Schutz vor Zaubern [40]
Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.	Spruchschutz [35] und Spruchschutz [35]
Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.	Körper erhalten [19]
Altern (F)[8093] R: B / D: P Magier kann Nahrung um bis zu 1 Jahr pro Stufe altern lassen, um den Geschmack zu verbessern. So kann ein Magier der 20. Stufe aus einem 1 Jahr alten Wein einen 20 Jahre alten machen.	Wege des Feinschmeckers [20]
Altern I (6 Monate)[15586] R: ? / D: ?	Tod meistern [1]
Altern II (1 Jahr)[15588] R: ? / D: ?	Tod meistern [3]
Altern III (2 Jahre)[15590] R: ? / D: ?	Tod meistern [5]
Altern IV (5 Jahre)[15592] R: ? / D: ?	Tod meistern [7]
Altern V (10 Jahre)[15594] R: ? / D: ?	Tod meistern [9]
Altern VI (20 Jahre)[15598] R: ? / D: ?	Tod meistern [13]
Altern VII (40 Jahre)[15600] R: ? / D: ?	Tod meistern [15]
Altern X (75 Jahre)[15602] R: ? / D: ?	Tod meistern [17]
Alterungsresistenz I *[16061] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [5]
Alterungsresistenz II *[16069] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [13]
Alterungsresistenz III *[16071] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [17]
Amboß (F)[8040] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Amboß aus magischer Energie, den der Magier normal nutzen kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe groß sein. Magier kann ihn leicht bewegen oder verankern.	Schmieden [14]
Amnesie[19459] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [19]
Amnesie[14545] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [20]
Amnesie (M)[7609] R: 3m/St / D: P Ziel hat zufällige Perioden von 1-100 tagen, in denen er 1-100% seiner Erfahrung verliert (nicht permanent).	Psychose meistern [30]
Amnesie (M)[5303] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.	Wege der Verwirrung [15]
Amnesie heilen (H)[7915] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Gedächtnisverlusten (natürliche und künstliche).	Verstand heilen [30]
Analyse[15770] R: ? / D: ?	Analysen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Analyse[14451] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [13]
Analyse[14379] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [25]
Analyse (Gefahr)[14863] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [4]
Analyse (I)[26766] R: S / D: 60min-1min/St Der Zauberkundige erhält eine vollständige und umfassende Analyse aller in einem Material vorhandenen Bestandteile mit ihren prozentualen und gewichtsmäßigen Anteilen.	Alchemistische Vorbereitungen [7]
Analyse (I)[7895] R: S / D: - Magier kann die Art und Ursache einer Psychose in einem Ziel herausfinden.	Verstand heilen [2]
Analyse (I)[4215] R: 3m / D: - Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.	Wege der Erforschung [20] und Analysen [50]
Analyse (Magie)[14860] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [1]
Analyse (Magier)[14876] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [17]
Analyse (Zauber)[14865] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [6]
Analysieren[14220] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [3]
Analysieren *[15516] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [4]
Anderes beleben[15958] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [7]
Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [16]
Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [7]
Anderes kopieren (F)[3849] R: B / D: P Magier kann 15 cm³ beliebigen, nichtlebenden Materials duplizieren.	Wege des Kopierens [16]
Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.	Materie formen [30]
Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.	Materie formen [25]
Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.	Materie formen [50]
Ändern (P c)[5264] R: S / D: C Magier kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.	Mystischer Wechsel [14]
Anfeuchten (F)[3263] R: 3m/St / D: 10min/St Erhält die Kondensation an Oberflächen in einem Gebiet von 10 m2 pro Stufe für die Dauer dieses Spruchs. Effekt: alle Gegenstände im Radius haben +1 / Stufe auf WW gegen Feuer. Funktioniert nicht bei Personen.	Befestigungen meistern [3]
Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).	Gesetz des Kampfes [7]
Angst[14933] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [8]
Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.	Wege der Verwirrung [4] , Wege des Besiegens [5] und Verstand kontrollieren [6]
Angst I[19287] R: ? / D: ?	Seelentod [3]
Angst II[19290] R: ? / D: ?	Seelentod [9]
Angst III[19294] R: ? / D: ?	Seelentod [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.	Verstand schützen [3]
Anhaften (F)[6575] R: S / D: 1min/St Wie Spinnenklettern, aber der Magier kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.	Phantombewegungen [10]
Anheizen (F)[8028] R: B / D: 1h/St Magier halbiert die Zeit bis zum erreichen der Schmiedetemperatur.	Schmieden [2]
Anker[16034] R: B / D: 24h Erzeugt eine Matrix in einem Gegenstand, mit dem es möglich ist, einen Talisman zu beschreiben. Für jede aufeinanderfolgende Woche, in der dieser "Anker" auf einen Gegenstand gewirkt wird (1/Tag), gewinnt die Matrix eine Kapazität von zwei Stufen. Der Zauber Talisman kann nur auf eine Matrix geschrieben werden, deren Kapazität gleich oder höher ist als ihre eigene Stufe. Die Matrix, die an einem Gegenstand verankert ist, hält nur so lange, wie der Talisman, der sie hält, noch wirksam ist (es sei denn, es wird ein tiefer Verankerungszauber verwendet).	Talismane [3]
Anker (F)[8186] R: B / D: C Magier kann ein Schiff von bis zu 1 Tonne pro Stufe verankern. Schweres Wetter könnte ein mehrfaches Sprechen dieses Zaubern erfordern, eventuell hilft aber auch das nicht.	Gesetz des Segelns [18]
Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen. Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.	Verstand beherrschen [28] , Flüche [28] , Verstand kontrollieren [29] , Psychose meistern [31] , Schicksal meistern [32] , Zuflucht des Verstandes [32] , Verstand beherrschen [32] und Kanäle [32]
Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.	Flüche [48] , Verstand beherrschen [49] , Verstand kontrollieren [51] , Psychose meistern [51] , Kanäle [52] , Zuflucht des Verstandes [52] , Schicksal meistern [52] und Verstand beherrschen [52]
Anmutige Waffe (F)[7871] R: B / D: 1KR/St Gibt einen Bonus von +2 pro Stufe auf Pool. Kosten: 1 Energiepunkt pro +2 Bonus.	Ritter`s Waffen [1]
Annehmen (F)[16246] R: B / D: - Der Zauberkundige kann ein Ziel dazu bringen, veränderte DNA zu akzeptieren. Dieser immunsuppressive Zauber verhindert die Abstoßung von transplantiertem Gewebe, veränderter DNA, RNA usw.	Wege der Genetik [6]
Anorganisches erhitzen (F c)[3378] R: 3m / D: C Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 0,03m3 pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Magier nicht mehr konzentriert.	Feuer [5]
Anorganisches erwärmen (F)[3375] R: 3m / D: 24h Dieser Spruch läßt anorganische Materialien auf 40 °C erwärmen und zwar 0,03m3/St und 0,03m3 pro KR. Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.	Feuer [2]
Anorganisches schmelzen (F c)[3382] R: 3m / D: C Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.	Feuer [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Anorganisches schwächen (F)[14253] R: B / D: 1KR/St Bewirkt, dass jedes nicht magische, anorganische Material von bis zu 2,5kg/St die Hälfte seiner normalen Integrität verliert. So lange der Zauber wirkt, erleidet das Material doppelten Strukturschaden. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende anorganische Ziele.	Kraft meistern [1]
Anorganisches zu Staub[14263] R: ? / D: ?	Kraft meistern [11]
Anorganisches zu Staub (0.03m³) (F)[4613] R: 3m / D: P Verwandelt 0.03 m³ anorganisches Material in feines Pulver.	Materie zerstören [6]
Anorganisches zu Staub (0.3m³) (F)[4618] R: 3m / D: P Verwandelt 0.3 m³ anorganisches Material in feines Pulver.	Materie zerstören [11]
Anpassen (F)[8135] R: B / D: P Paßt fertige Kleidung an ein Ziel perfekt an, wenn sie nicht viel zu groß / klein ist.	Kleidung meistern [15]
Anreicherung meistern[16154] R: ? / D: ?	Anreicherung [50]
Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen]. Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.	Gegenzauber [30]
Antipathie[14562] R: ? / D: ?	Einflüsse [15]
Antwort I (I c)[6883] R: S / D: C Magier bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Antworten [12]
Antwort I c[16318] R: ? / D: ?	Heilige Vision [10]
Antwort III c[16320] R: ? / D: ?	Heilige Vision [15]
Anwärtigkeit (P)[8383] R: S / D: C Magier ist sich aller denkenden/fühlenden Wesen in 1,5 m/ Stufe Umkreis bewußt.	Die kleinen Tricks [6]
Anwärtigkeit markieren (F)[7668] R: B / D: P Magier gibt hierdurch einem seiner beherrschten eine geistige Markierung, die erkenntlich macht, daß er beherrscht ist. So können die Beherrschten des Magiers sich gegenseitig erkennen. Aufmerksame Beobachter können durch einen "Hard Perception Roll" merken daß etwas mit der Person nicht stimmt, aber nicht was.	Wege der Beherrschten [2]
Anwesenheit (1,5km)[6908] R: 1,5km / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5Km.	Wege der Natur [50]
Anwesenheit (100m)c[16269] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [6]
Anwesenheit (10m)c[15519] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [7]
Anwesenheit (150m) (I c)[6905] R: 150m / D: C Wie oben mit Reichweite 150m.	Wege der Natur [20]
Anwesenheit (150m)c[16272] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [10]
Anwesenheit (30m) (I c)[6899] R: 30m / D: C Magier kann alle Bewegungen von Wesen im Radius überwachen. Er darf sich während des Spruchs nicht bewegen..	Wege der Natur [10]
Anwesenheit (30m)c[16265] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [2]
Anwesenheit (3m/St)c[15521] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [10]
Anwesenheit (I c *)[7697] R: 3m/St / D: C Wie Gegenwart, aber der Magier erfährt zusätzlich noch grob, was die Wesen gerade tun (z.B. macht einen Zauber, aber nicht welchen).	Anwärtigkeit [10]
Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.	Wahrnehmung der Grundmagie [2]
Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.	Verstand beherrschen [2]
Anwesenheit c *[16345] R: ? / D: ?	Sternensinne [13]
Anwesenheitswärter[15003] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [7]
Anwesenheitswunder (P)[4888] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..	Sinne des Verstandes formen [5]
Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: - Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.	Gesetz des Kampfes [3]
Anziehen (F)[3659] R: 3m/St / D: 1KR/St Läßt das Ziel eisen wie ein Magnet anziehen. Ziel patzt mit Metallwaffen mit -10 (Tabelle) und jede solche Waffe gegen ihn hat Pool +10, Fernkampfwaffen nur +5 (+10 bei Ganzmetallbolzen und -pfeilen).	Magnetische Wege [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Anziehung verstärken (F)[3663] R: B / D: 1min/St Magier verstärkt die Anziehungskraft eines Objektes um bis zu 50 kg pro Stufe. Entfernung ist wichtig, für je 30 cm Abstand halbiert sich die Kraft des Magnets.	Magnetische Wege [14]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld I[14255] R: ? / D: ?	Kraft meistern [3]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld II[14260] R: ? / D: ?	Kraft meistern [8]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld III[14265] R: ? / D: ?	Kraft meistern [13]
Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV[14270] R: ? / D: ?	Kraft meistern [18]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F)[14254] R: 3m / D: 1KR/St Erschafft einen Anziehungs- oder Abstoßungspunkt von 500cm² Fläche. Dieser Punkt muss auf einer Oberfläche (egal ob lebend, unbelebt, mobil oder statisch) platziert werden.Wenn dieser Punkt in physikalischen Kontakt mit einer anderen Oberfläche kommt, werden die Flächen entweder voneinander abrutschen oder sich verbinden, je nachdem welche Version des Zaubers gewählt wurde.	Kraft meistern [2]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt II[14259] R: ? / D: ?	Kraft meistern [7]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt III[14264] R: ? / D: ?	Kraft meistern [12]
Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV[14269] R: ? / D: ?	Kraft meistern [17]
Arachnemonie[19351] R: ? / D: ?	Arachnemonie [50]
Ärger mit Unkraut (F)[6098] R: 30m / D: 1h/St Dieser Zauber belebt ein Gebiet mit Unkraut. Es wird entweder eine bestimmte Spezies oder alle angreifen, die das Gebiet betreten (Magier entscheidet beim zaubern, ebenso, ob das Unkraut nur fangen soll, in dem Fall wird die Umschlingung nicht mehr fester, wenn das Opfer sich nicht mehr wehrt). Pro KR erhält jeder, der angegriffen wird 1W6 Umschlingungsattacken +50 (=AT:15, TP: je nach Dichte und Zahl des Unkrauts).	Bäume meistern [15]
Armee beschwören (F)[6217] R: V / D: 1h/St Ruft alle Pflanzen und Tiere (auch im Wasser) in 1,5 km/St, die mittelschwere Attacken durchführen können.	Natur beschwören [30]
Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [30]
Arraers Fluch der Schönheit (F)[6342] R: 30m / D: P Das Aussehen des Ziels wird bis über Maximum gesteigert. Jeder, der das Gesicht sieht oder bis 1m an die Person herankommt und vom anderem Geschlecht ist (und dem ein WW mißlingt), wird die Person besitzen wollen (Es darf gekämpft werden).	Flüche [13]
Art (I *)[7071] R: Sicht / D: - Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..	Gesetz des Kampfes [5]
Art ändern[14522] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [10]
Art ändern (P)[5253] R: S / D: 10min/St Magier kann seinem Körper die Form einer anderen Rasse geben (keine Veränderung in Größe).	Mystischer Wechsel [3]
Art beherrschen (M)[4928] R: 30m / D: 10min/St Das Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion.	Berührung des Geistes [9]
Art beherrschen I (M)[6669] R: 15m / D: 1min/St Ziel muß dem Magier gehorchen, wie in Suggestion.	Inspiration/ Eingebung [10]
Art beherrschen II (M)[6673] R: 30m / D: 10min/St Wie Art beherrschen I, aber mit Dauer 10min/Stufe und Reichweite 30m.	Inspiration/ Eingebung [14]
Art bezaubern[14534] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [4]
Art bezaubern (M)[6662] R: 30m / D: 1h/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.	Inspiration/ Eingebung [3]
Art Bezaubern (M)[4922] R: 30m / D: 1h/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.	Berührung des Geistes [3]
Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: - Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.	Gesetz der Spuren [12]
Art halten (M c)[6110] R: 30 m / D: C Hominoides Ziel wird auf 25 % seiner normalen Aktivität gehalten.	Druidenfriede [4]
Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Berührung des Geistes [7]
Art halten c[14540] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [10]
Art halten I (M c)[6667] R: 3m/St / D: C Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Inspiration/ Eingebung [8]
Art halten II (M c)[6672] R: 3m/St / D: C Wie Art halten I, betrifft aber zwei Ziele.	Inspiration/ Eingebung [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: - Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.	Verstand schützen [2]
Art lernen I (I *)[4472] R: 3m / D: 1 KR/St Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.	Waffen meistern [10]
Art lernen II (I *)[4477] R: 3m / D: 1 KR/St Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.	Waffen meistern [15]
Art speichern (I *)[4463] R: S / D: P Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Magier lernen will gesprochen werden. Der Magier muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.	Waffen meistern [1]
Art verändern[14570] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [4]
Art verändern (F)[3749] R: S / D: 10min/St Magier kann seine Form in jede gewünschte hominoide Rasse ändern.	Wege der Körperveränderung [9]
Art verändern (P)[6593] R: S / D: 10min/St Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.	Phantomgesicht [9]
Art vortäuschen "[14571] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [5]
Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.	Verstand beherrschen [6]
Art vortäuschen (P c)[6587] R: S / D: C Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.	Phantomgesicht [3]
Art vortäuschen c "[14519] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [5]
Arterien reparieren (H)[8016] R: B / D: P Zauberer heilt eine größere Arterie. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.	Blut beherrschen [8]
Assessoires (I)[8126] R: S / D: - Erlaubt es dem Magier, die besten Accessoires zu dem gewünschten Outfit auszusuchen (Gürtel, Schmuck u.ä.).	Kleidung meistern [6]
Asthma (F)[6354] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer schweres Asthma. Für jede Runde körperlicher Anstrengung bekommt das Opfer einen Aufschlag von -5 auf diese Tätigkeit. Wenn der Aufschlag -100 erreicht, wird das Opfer bewußtlos. Für jede Runde Anstrengung braucht das Opfer hinterher 3 Runden Erholungszeit.	Krankheiten [6]
Astrologe (I)[8394] R: S / D: - Magier erfährt die momentane Position aller relevanten Sterne und Planeten.	Die kleinen Tricks [18]
Attacke (F *)[7109] R: S / D: V Magier kann eine normale Attackeserie machen.	Kampfreflexe [4]
Attacke +10 (F *)[6727] R: S / D: 1 KR Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.	Wege der Waffen [2]
Attacke +120 (F *)[6746] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +120.	Wege der Waffen [25]
Attacke +15 (F *)[6728] R: S / D: 1 KR Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)	Wege der Waffen [3]
Attacke +150 (F *)[6747] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +150.	Wege der Waffen [30]
Attacke +20 (F *)[6729] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.	Wege der Waffen [4]
Attacke +25 (F *)[6730] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.	Wege der Waffen [5]
Attacke +30 (F *)[6731] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.	Wege der Waffen [6]
Attacke +35 (F *)[6732] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +35.	Wege der Waffen [7]
Attacke +40 (F *)[6733] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +40.	Wege der Waffen [8]
Attacke +45 (F *)[6734] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +45.	Wege der Waffen [9]
Attacke +5 (F *)[6726] R: S / D: 1 KR Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.	Wege der Waffen [1]
Attacke +50 (F *)[6736] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +50.	Wege der Waffen [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Attacke +55 (F *)[6737] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +55.	Wege der Waffen [12]
Attacke +60 (F *)[6738] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +60.	Wege der Waffen [13]
Attacke +65 (F *)[6739] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +65.	Wege der Waffen [14]
Attacke +70 (F *)[6740] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +70.	Wege der Waffen [15]
Attacke +75 (F *)[6741] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +75.	Wege der Waffen [16]
Attacke +80 (F *)[6742] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +80.	Wege der Waffen [17]
Attacke +85 (F *)[6743] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +85.	Wege der Waffen [18]
Attacke +90 (F *)[6744] R: S / D: 1 KR Wie Attacke +15, aber mit Limit +90.	Wege der Waffen [19]
Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: - Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.	Zuflucht des Verstandes [13]
Attacke erinnern (I)[8236] R: S / D: 1KR/St Magier kann die Attackeart mit einer Waffe (die gerade sieht) speichern, und später durch diesen Zauber die Attackemethode für sich nutzen. So erhöht sich sein Pool für die Waffe um 15.	Gesetz des Kriegers [25]
Attacke nach Hinten (U *)[5383] R: S / D: - Magier kann in seinem Rücken attackieren, ohne sich umdrehen zu müssen. Magier erhält keinen Malus auf diese Attacke.	Meister des waffenlosen Kampfes [2]
Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: - Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.	Zuflucht des Verstandes [30]
Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: - Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.	Zuflucht des Verstandes [25]
Attraktivität *[14609] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [6]
Auf Ästen gehen[16155] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [1]
Auf Ästen gehen (F)[6910] R: S / D: 1min/St Der Magier kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.	Wege der Bewegungen [2]
Auf Ästen gehen (F)[5599] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über fast waagerechte Äste (die das Gewicht aushalten) gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.	Erhabene Bewegungen [4]
Auf Ästen laufen[16159] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [5]
Auf Ästen rennen (F)[6914] R: S / D: 1min/St Wie Auf Ästen gehen, aber der Magier kann auf entsprechenden Ästen rennen.	Wege der Bewegungen [6]
Auf Ästen rennen (F)[5603] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Ästen gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [9]
Auf dem Wasser gehen[16156] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [2]
Auf dem Wasser gehen (F)[6912] R: S / D: 1min/St Der Magier kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.	Wege der Bewegungen [4]
Auf dem Wasser laufen[16162] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [8]
Auf dem Wasser rennen (F)[6917] R: S / D: 1min/St Wie Auf dem Wasser gehen, aber der Magier kann auf ruhigem Wasser rennen.	Wege der Bewegungen [9]
Auf dem Wind gehen[16163] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [9]
Auf dem Wind reiten (P)[6584] R: S / D: 1min/St Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Magiers (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.	Phantombewegungen [50]
Auf dem Wind rennen[16166] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [13]
Auf Sand laufen[16161] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [7]
Auf Sand rennen (F)[6913] R: S / D: 1min/St Wie Auf Steinen rennen, aber der Magier kann auf sandigen Oberflächen rennen.	Wege der Bewegungen [5]
Auf Schlamm gehen (F)[8278] R: S / D: 10min/St Magier kann auf Schlamm wie auf trockenem Boden gehen. Schlamm haftet nicht am Magier.	Gesetz des Farmers [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Auf Steinen gehen (F)[5600] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über steinige Oberflächen gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.	Erhabene Bewegungen [5]
Auf Steinen laufen[16160] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [6]
Auf Steinen rennen (F)[6909] R: S / D: 1min/St Der Magier kann auf ungefähr horizontalen, steinigen Oberflächen rennen, als wäre er auf dem normalen Boden.	Wege der Bewegungen [1]
Auf Steinen rennen (F)[5604] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Steinen gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [10]
Auf Wasser gehen (F)[6300] R: B / D: 1min/St Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen.	Wege des Überlebens [12]
Auf Wasser gehen (F)[5601] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über Wasser gehen, als wenn er auf normalem Boden wäre.	Erhabene Bewegungen [6]
Auf Wasser rennen (F)[5605] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Wasser gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [11]
Auf Wind gehen (F)[5606] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann über ruhige Luft gehen, Bewegung muß in einer konstanten Höhe sein.	Erhabene Bewegungen [12]
Auf Wind rennen (F)[5608] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann rennen.	Erhabene Bewegungen [18]
Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.	Verstand beherrschen [11] , Berührung des Geistes [14] und Inspiration/ Eingebung [20]
Aufgabe des Kristalls[14759] R: ? / D: ?	Kristallmagie [7]
Aufladen (F)[3608] R: B / D: P Magier kann mit diesem Zauber jeden aufladbaren magischen Gegenstand wieder aufladen, indem er Stufe des Gegenstands EP aufbringt. Bei Überladung explodiert ein Gegenstand mit voller Wucht (ein Stab mit 10 Ladungen Feuerbolzen würde mit einer Überladung von 11 Ladungen mit einem elffachen Feuerbolzen in 11x30cm Umkreis explodieren.	Magie meistern [15]
Aufmerksamkeit *[14604] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [1]
Aufnehmen[15820] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [7]
Aufnehmen (F)[3788] R: S / D: V Magier hat für 1 min/St für ein Experiment ein fotografisches Gedächtnis.	Wege des Experimentierens [4]
Aufnehmen / Abspielen (F)[8375] R: S / D: 1min/St Magier kann ein Lied aufnehmen und später wieder abspielen. So hörte der Berater des Königs in einer Bar ein schönes Lied, bat den Barden später, es noch einmal zu spielen und nahm es dabei auf. Einen Tag später, als er sich mit dem König zum traf, spielte er das Lied zur ?elustigung ab. Der König war erfreut, alle waren glücklich, und wenn sie nicht gestorben sind...	Gesetz der Musik [25]
Aufteilen (F)[7843] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft 1 / 4 Stufen Abbilder des Magiers, die sich bewegen, wie er es wünscht. Wird ein Abbild geschlagen, so verschwindet es.	Wege des Entkommens [13]
Aufwachen[15735] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [1]
Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.	Selbstheilung [11]
Auge d. Natur (150km,150m)c[16279] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [30]
Auge der Natur (1500m,30m)c[16276] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [15]
Auge der Natur (15km,150m)c[16277] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [20]
Auge lösen (F)[5447] R: 30m / D: P Wie Ohr lösen, betrifft aber ein Auge.	Fleisch zerstören [11]
Augen & Ohren Regeneration (H)[5893] R: B / D: P Magier kann in 1-10 Tagen ein Auge oder ein Ohr (auch Innenohr) neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [20]
Augen der Kristalle[14717] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [3]
Augenbinde entfernen (F)[6614] R: S / D: - Entfernt jegliche Augenbedeckung vom Gesicht des Magiers.	Wege des Entkommens [11]
Augenspion[19424] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [6]
Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.	Leuchten [4]
Aura (F)[6751] R: S / D: 10min/St Erschafft eine helle Aura um den Magier, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.	Wege des Schutzes [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.	Wege des Lichts [3]
Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).	Zuflucht des Verstandes [5]
Aura erweitern I (F)[3242] R: S / D: 1KR/St Der Magier kann den Radius seiner Aura erweitern, und so den Effekt eines Aura verändern- oder eines Aura-Spruches auf alle in 1,5 m Umkreis zu erweitern.	Aura Magie [8]
Aura erweitern II (F)[3247] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 3 m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [13]
Aura erweitern III (F)[3250] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 4,5 m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [16]
Aura erweitern IV (F)[3253] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 6m im Umkreis erweitern.	Aura Magie [19]
Aura I[14807] R: ? / D: ?	Lichtmagie [9]
Aura I (D)[3236] R: S / D: 1KR/St Läßt die Aura des Magiers für normale Sicht sichtbar werden. Diese Machtdarstellung bewirkt einen Abzug von -5 auf alle Angriffe gegen den Magier.	Aura Magie [2]
Aura II (D)[3240] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -10.	Aura Magie [6]
Aura III[14811] R: ? / D: ?	Lichtmagie [13]
Aura III (D)[3244] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -15.	Aura Magie [10]
Aura IV[14815] R: ? / D: ?	Lichtmagie [17]
Aura IV (D)[3248] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -20.	Aura Magie [14]
Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).	Meister der Wahrnehmung [4]
Aura sichtbar machen I (I)[3235] R: S / D: 1min/St Der Magier kann die Aura einer Person oder eines mag. Gegenstands sichtbar machen. Er erfährt aber nur die Quelle der Macht.	Aura Magie [1]
Aura sichtbar machen II (I)[3237] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier erfährt nur gute oder böse Tendenzen, keine Quelle der Macht.	Aura Magie [3]
Aura sichtbar machen III (I)[3239] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier erfährt die ungefähren Energiepunkte (¢10%), die das Ziel noch hat, aber weder gute oder böse Tendenzen, noch die Quelle der Macht.	Aura Magie [5]
Aura speichern I (U)[3245] R: S / D: V Der Magier kann irgendeinen Defensiv- oder Informationszauber bis zur 10. Stufe in die Aura setzen, der aktiv bleibt, bis er vom Magier gelöscht wurde oder der Zauber gebrochen wird. Der Magier kann nur einen solchen Zauber auf einmal aktiv haben.	Aura Magie [11]
Aura speichern II (U)[3254] R: S / D: V Wie Aura speichern I, aber mit Zaubern bis zur 20. Stufe sein.	Aura Magie [20]
Aura V (D)[3252] R: S / D: 1KR/St Wie Aura I, aber der Abzug ist -25.	Aura Magie [18]
Aura verändern I (P)[3238] R: S / D: 1min/St Der Magier kann seine Aura verändern, so daß sie einer anderen Quelle der Macht zu entspringen scheint. (Gute oder Böse Tendenzen oder relative Macht können nicht verändert werden.	Aura Magie [4]
Aura verändern II (P)[3249] R: S / D: 1min/St Wie Aura verändern I, aber der Magier kann zusätzlich noch seine moralische Einstellung (Gut / Böse) verändern, nicht jedoch seine Quelle und seine ungefähre Macht.	Aura Magie [15]
Aurafeuer I (F E)[3241] R: S / D: 1KR/St (C) Die Aura des Magiers gibt spürbar Hitze ab. Allen innerhalb 1,5m Umkreis, denen ein WW mißlingt, bekommen einen krit. Treffer `A` durch Hitze. Für je 7 Energiepunkte, die der Magier mehr ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (7=A, 14=B, 21=C usw.).	Aura Magie [7]
Aurafeuer II (F E)[3246] R: S / D: 1KR/St (C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 3 m und für je 12 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [12]
Aurafeuer III (F E)[3251] R: S / D: 1KR/St (C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 4.5m und für je 17 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [17]
Aurafeuer IV (F E)[3255] R: S / D: 1KR/St (C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 6 m und für je 25 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: - Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.	Wege der Öffnung [60]
Ausbrüten (F)[8073] R: B / D: P Magier kann das genetische Material bei der Befruchtung eines Eis beeinflussen (nur nichthominoide Lebensformen). Das Ergebnis wird eine optimale Kombination der parentalen Merkmale sein. Das entstehende Wesen wird um 5 - 25 % (in allen Merkmalen) besser sein als der durchschnittliche Nachkomme. Ein Zauberpatzer verkehrt den Effekt des Zaubers ins Gegenteil um.	Wege der Tierhaltung [50]
Ausbrüten (F)[8052] R: B / D: V Magier kann Stufe Eier für Stufe Tage bebrüten. Zauber muß auf einen passenden Behälter für die Eier gesprochen werden, der die Eier bebrütet, bis sie ausschlüpfen oder die Dauer endet. Zauber schützt nicht vor extremen Umweltbedingungen (Frost, rauhe Behandlung, Wasser).	Wege der Tierhaltung [2]
Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.	Körper erhalten [3]
Ausführen (F)[8377] R: S / D: 1min/St Magier kann alle und jeden Spruch dieser Liste benutzen. Gibt eine exzellente Musik- und Lichtshow für alle Zuhörer.	Gesetz der Musik [50]
Ausgewählte Absorption[15945] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [17]
Aussehen[14569] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [3]
Außerordentlichen Drink erschaffen (F)[8083] R: B / D: P Erschafft 0,5 l pro Stufe eines nichtmagischen, trinkbaren Getränks (Bier, Wein, Schnaps, Proteingetränk, Met o.ä.). Magier muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [10]
Außerordentlicher Schmerz[19479] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [17]
Außerordentliches Essen erschaffen (F)[8094] R: B / D: P Erschafft genug Essen für Stufe Personen. Dieser Zauber erschafft einfach praktisch alles, das nichtmagisch und eßbar ist. Magier muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben. So erschuf z.B. Arrant zum Empfang einiger Freunde, die gerade vom Drachenerschlagen zurückkamen ein siebengängiges Menü mit Drachenzunge, Drachenohrensalat und Drachensteaks...	Wege des Feinschmeckers [25]
Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.	Zuflucht des Verstandes [16]
Ausstrahlung I[14574] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [8]
Ausstrahlung II[14578] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [12]
Ausstrahlung III[14580] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [14]
Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.	Zeremonien [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Austrocknung (E)[26044] R: 15m / D: P / WW:-10 Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zauberkundige sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zauberkundige die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle. Wenn der Zauberkundige die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.	Gesetz des Feuers [23] , Flüssigkeiten zerstören [23] und Kanäle [27]
Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)	Kampfreflexe [9]
Ausweichen I (F *)[5310] R: S / D: 1KR Zauberer kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschoß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.	Ausweichen / Flucht [3]
Ausweichen III (F *)[5315] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)	Ausweichen / Flucht [8]
Ausweichen V (F *)[5320] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).	Ausweichen / Flucht [13]
Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.	Kampfreflexe [50]
Autor (I)[8415] R: B / D: - Magier erfährt den Namen des Autors eines Textes.	Bibliothek meistern [15]
Balance (U *)[5364] R: S / D: V Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)	Körperfähigkeiten [1] und Gesetz der Unterhaltung [4]
Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.	Verzauberung des Körpers [3]
Balance c[14498] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [2]
Balance I (F *)[4944] R: S / D: 1KR/St Mit diesem Spruch hat der Magier +50 auf alle Balancemanöver.	Bewegungen verbessern [6]
Balance II (F *)[4950] R: S / D: 1KR/St Wie Balance I, aber der Magier kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..	Bewegungen verbessern [12]
Balance III (F *)[4955] R: S / D: 1KR/St Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [17]
Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [7]
Ball formen (U *)[3973] R: S / D: 1Angriff Der Magier kann die Form seines nächsten Elementenballs bestimmen (abflachen, kleinerer Radius o.ä.). ACHTUNG: Der Radius des Zaubers wird dadurch nicht vergrößert!	Zauber formen [7]
Ballade / Sage (U)[8370] R: S / D: 1min/St Magier kann jede Geschichte, Sage o.ä. in Form eines Gesangs darbringen. Dies erlaubt auch, alles was gesungen oder gesprochen wird in einem Rhythmus zu fassen. So will z.B. der Weise Mape seinen Leuten beibringen, warum sie Skaire Mountain meiden sollen. Er wirft einen Balladen-Zauber und die Geschichte wird als Lied zur Erziehung der Kinder genutzt.	Gesetz der Musik [16]
Ballast (F)[8187] R: B / D: - Magier kann den Ballast um (100 kg pro Stufe verändern, um die Manöver des Schiffs zu unterstützen. Dies erlaubt maximale Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.	Gesetz des Segelns [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen. Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren. Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer. Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden. Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.	Tore meistern [14] , Erschaffungen [18] und Wege des Feinschmeckers [50]
Bannen I (F M)[3286] R: 30m / D: 1min/St Der Magier kann eine Wesenheit, die mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde, für 1 Jahr / 10 Fehlwurf in seine Heimatexistenzebene verbannen. Wenn das Wesen von dem Magier beschworen wurde und sich noch innerhalb des Schutzdiagramms befindet, hat es einen Malus von -50 auf den Widerstandswurf.	Beschwörungen [2]
Bannen II (F M)[3289] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [5]
Bannen III (F M)[3292] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören III herbei-gerufen wurden.	Beschwörungen [8]
Bannen IV (F M)[3295] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [11]
Bannen V (F M)[3298] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [14]
Bannen VI (F M)[3301] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [17]
Bannen VII (F M)[3304] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesenheiten, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [20]
Bärenhaut (F)[6277] R: S / D: 1min/St Die Haut des Magiers wird hart wie Bärenhaut (RS gg. Magie 8)	Wege der Tiere [14]
Barriere (3m R) (F)[14326] R: 22,5m / D: 1KR/St (C) Wie Verbiegen, jedoch hat der Wirkungsbereich die Form einer Säule.	Gesetz des Magnetismus [10]
Barriere (6m R)[14332] R: 45m / D: 1KR/St Wie Barriere (3m R), jedoch mit 6m Radius.	Gesetz des Magnetismus [16]
Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.	Barrieren [25]
Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.	Barrieren [8]
Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.	Barrieren [7]
Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).	Barrieren [13]
Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).	Barrieren [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.	Barrieren [6]
Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.	Barrieren [5]
Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.	Barrieren [12]
Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.	Barrieren [10]
Barriere der Untersuchungen[14120] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [20]
Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.	Barrieren [18]
Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.	Barrieren [9]
Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.	Barrieren [15]
Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.	Barrieren [14]
Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: - Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)	Barrieren [3]
Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: - Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.	Barrieren [2]
Barriere I (F E)[3517] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine unsichtbare Barriere in 1,5 m Umkreis um das Ziel. Alle physischen und Elementenangriffe durch sie hindurch werden um 25 (Pool bzw. Elementenangriff) vermindert. Zum Durchdringen der Barriere ist eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe jeweils gegen den halben Wert nötig. Klappt eine der Proben nicht, erhält man einen krit. Treffer `A` durch Schock. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel.	Kraftfelder [5]
Barriere II (F E)[3522] R: 30m / D: 1min/St Wie Barriere I, aber mit Radius 3 m.	Kraftfelder [12]
Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.	Barrieren [11]
Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: - Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.	Barrieren [19]
Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.	Barrieren [4]
Bastion (F)[3284] R: B / D: 10min/St Erschafft einen magischen Schild, der 50 SP / Stufe absorbiert. Schild kann 3m/Stufe Radius haben. Dies schützt die gesamte Struktur, bis der Schild zerstört wird, der Zauber gelöscht wird, oder die Dauer beendet ist.	Befestigungen meistern [50]
Bauchreden (E c)[4700] R: S / D: C Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).	Glanz [1]
Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).	Kleine Illusionen [1]
Bauchreden (F)[8314] R: 3m/St / D: C Magier spricht, und seine Stimme ertönt von einem Punkt in 3m / Stufe Entfernung (muß in seinem Sichtfeld sein).	Gesetz der Unterhaltung [6]
Bäume beleben (F c)[6095] R: 3m/St / D: C Magier kann einen Baum bewegen und die Aktionen kontrollieren. Die Werte hängen von der Größe und der Art des Baums ab. Eine große Eiche entspräche einem erwachten Baum (C&T I, S.51).	Bäume meistern [12]
Bäume heilen (H)[6093] R: B / D: P Wie 2), aber Magier kann Bäume heilen.	Bäume meistern [10]
Baumeisterschaft[27057] R: S / D: 1min/St Der Zauberkundige kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste ausführen.	Bauwerke [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Baumtür (100m/St)[16170] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [30]
Baumtür (30m/St)[16168] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [20]
Baumtür (F)[6103] R: S / D: - Magier kann einen Baum betreten und aus einem anderen, bis 30m/Stufe entfernten, wieder heraustreten.	Bäume meistern [20]
Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: - Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.	Wissen über Holz [10]
Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: - Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.	Wissen über Holz [18]
Baumwiederkehr[16171] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [50]
Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.	Geburtshilfe [15]
Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.	Körper erhalten [12]
Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.	Körper erhalten [25]
Bedeutung[14464] R: ? / D: ?	Abschätzen [6]
Bedeutung (I)[7546] R: B / D: - Bestimmt, ob der untersuchte Gegenstand irgendeine kulturelle oder historische Bedeutung hat, aber nicht, welche das ist.	Wissen über magische Dinge [6]
Beeinflussen (M)[3818] R: 3m/St / D: - Macht einem Ziel die Sicht des Magiers schmackhaft, falls sie sich nicht total gegen es wendet.	Wege des Geheimen [8]
Beenden (S *)[5969] R: S / D: - Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.	Schicksal meistern [8]
Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.	Gesetz des Kampfes [11]
Befehl I (F M)[3285] R: 30m / D: 1min/Stufe / WW:-20 Der Magier kann ein Wesen, das mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde kontrollieren. Wenn der Zauber fehlgeht, kann das Wesen das Schutzdiagramm verlassen und den Magier angreifen. Das Wesen wird Befehle des Magiers so gut es kann ausführen, es bekommt jedoch einen extra Widerstandswurf +25, wenn der Befehl auf seinen Tod hinausläuft oder es verletzt werden könnte. Dämonen und ähnliche Kreaturen können mit dem Magier handeln, wenn die Aufgabe ihre Fähigkeiten übersteigt (um andere Dämonen oder Kräfte hinzuzuziehen o.ä.) oder statt dessen dem Magier über die Dauer des Befehl-Spruches zu dienen.	Beschwörungen [1]
Befehl II (F M)[3288] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [4]
Befehl III (F M)[3291] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören III herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [7]
Befehl IV (F M)[3294] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [10]
Befehl V (F M)[3297] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [13]
Befehl VI (F M)[3300] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [16]
Befehl VII (F M)[3303] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [19]
Befragung[19480] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [18]
Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).	Zeremonien [19]
Befruchtung[16140] R: ? / D: ?	Anreicherung [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.	Zeremonien [4]
Begräbnisasche vorbereiten[16010] R: ? / D: ?	Palingenese [3]
Begrenztes Leben[15974] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [30]
Beherrschen[14555] R: ? / D: ?	Einflüsse [7]
Beherrschen (F)[7689] R: B / D: P Magier kann ein Wesen beherrschen, wenn diesem ein WW mißlingt. Zwingt der Magier das Wesen zu etwas, das gegen seine Natur ist, so erhält das Wesen einen WW um freizukommen. Ebenso erhält es einen WW, wenn es eine Stufe aufsteigt. Zauber benötigt 10 min. pro Stufe des Wesens.	Wege der Beherrschten [50]
Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.	Gesetz der Natur [30]
Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.	Verstand beherrschen [8]
Beherrschten ausleihen(F)[7674] R: B / D: 1Tag /St Magier kann die Kontrolle über einen seiner gespeicherten Beherrschten an einen anderen Magier ausleihen, wenn der die Fähigkeiten besitzt, ihn zu führen (muß mindestens 10. Stufe für einen Beherrschten sein).	Wege der Beherrschten [8]
Beherrschten befreien (F)[7686] R: B / D: - Magier kann den Beherrschten eines anderen Zauberers befreien. Der andere Magier muß einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, ist der Beherrschte frei.	Wege der Beherrschten [20]
Beherrschten entdecken (I)[7669] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann alle Beherrschten im Umkreis wahrnehmen. Er stellt nur fest, daß welche da sind, aber nicht wo, und wessen.	Wege der Beherrschten [3]
Beherrschten ersetzen (F)[7680] R: B / D: V Magier kann einen gespeicherten Beherrschten in eine Stasis versetzen. Ziel altert nicht mehr, braucht kein Wasser, Essen oder Luft mehr. Dauer muß beim Zaubern angegeben werden (max. 1 Jahr pro Stufe) und kann nicht verlängert werden, nur vorzeitig abgebrochen.	Wege der Beherrschten [14]
Beherrschten herbeizaubern (F)[7681] R: V / D: - Magier kann einen gespeicherten Beherrschten zu sich hin teleportieren.	Wege der Beherrschten [15]
Beherrschten kennen (I)[7684] R: V / D: C Magier kann die Gedanken und zukünftigen Absichten (nahe Zukunft) eines gespeicherten Beherrschten erfahren.	Wege der Beherrschten [18]
Beherrschten lokalisieren (I)[7672] R: V / D: - Informiert den Magier über den Aufenthaltsort eines ausgewählten und gespeicherten Beherrschten.	Wege der Beherrschten [6]
Beherrschten speichern (I)[7667] R: S / D: - Magier speichert die relevanten Parameter eines seiner eigenen Beherrschten für den späteren Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste.	Wege der Beherrschten [1]
Beherrschten übernehmen (F)[7683] R: V / D: C Magier nimmt Besitz vom Körper eines Beherrschten. Er übernimmt keine seiner Fähigkeiten und muß seine eigenen Energiepunkte und Zauber benutzen.	Wege der Beherrschten [17]
Beherrschten vortäuschen (F)[7671] R: S / D: 10min/St Magier erscheint als einer seiner Beherrschten (äußerlich und bei geistigen Untersuchungen). Magier bekommt jedoch nicht dessen Fähigkeiten.	Wege der Beherrschten [5]
Beherrschten zerstören (F)[7688] R: V / D: - Magier zerstört Körper und Seele für immer.	Wege der Beherrschten [30]
Beherrschten zwingen (F)[7687] R: V / D: - Magier kann einen Beherrschten zu allem zwingen. Beherrschter hat einen WW, erhält aber bei Erfolg nicht seinen eigenen Willen.	Wege der Beherrschten [25]
Behinderung[19445] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [5]
Beladen / Entladen (F)[8210] R: B / D: 1KR/St Magier kann beliebig viele Objekte bewegen: 5 kg / Stufe / KR um bis zu 1,5 m pro Stufe. Sind die Objekte insgesamt schwerer als angegeben, so wirkt der Zauber nicht. Bewegung ist Teleportation, auch durch Wände, Entfernung ist linear.	Gesetz des Packens [18]
Beleben[14916] R: ? / D: ?	Worte der Macht [11]
Beleben (1 Jahr) (H)[7950] R: S / D: 1Jahr Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr.	Prothesen [25]
Beleben (1 Jahr/St) (H)[7951] R: S / D: 1Jahr/St Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr/Stufe.	Prothesen [30]
Beleben (1 Monat) (H)[7948] R: S / D: 1 Monat Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Monat.	Prothesen [15]
Beleben (1 Woche) (H)[7946] R: S / D: 1Woche Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Woche.	Prothesen [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beleben (24h) (H)[7942] R: S / D: 24h Belebt eine falsche Gliedmaße für 24h.	Prothesen [7]
Beleben (8h) (H)[7939] R: B / D: 8h Belebt eine falsche Gliedmaße für 8h.	Prothesen [4]
Belebte Energie[15964] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [13]
Belebte Flüssigkeit[15962] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [11]
Belebtes Anderes[15965] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [14]
Belebtes entdecken[15953] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [2]
Belebtes Festes[15963] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [12]
Belebtes Gas[15959] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [8]
Belebtes verändern[15966] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [15]
Beleuchten (F)[8242] R: 1h/St / D: 1h/St Beleuchtet ein Objekt im Fenster, ein Schild vor der Tür o.ä..	Gesetz des Handelns [4]
Benommenheit[19466] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [3]
Benommenheit[14932] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [7]
Benommenheit (F *)[6811] R: 15m / D: 1KR/10 Fehlwurf Magier zeigt mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt ungeformte Kraft seiner Gottheit. Ziel ist benommen.	Kanäle [5]
Benommenheit heilen (30m) (H s *)[5714] R: T / D: P Wie oben mit Reichweite 30m.	Wege der Heilung [17]
Benommenheit heilen (B) (H s *)[5704] R: T / D: P Heilt 1 KR Benommenheit.	Wege der Heilung [5]
Benommenheit heilen (H *)[3231] R: 3m / D: - Magier heilt 1 KR Benommenheit pro Stufe.	Alte Heilung [20]
Benommenheit heilen (H S *)[8107] R: S / D: - Magier wird von Stufe / 5 KR Benommenheit geheilt.	Körper meistern [10]
Benommenheit heilen I (30m) (H *)[7930] R: B / D: P Wie oben, nur wird irgendein Ziel in 30m Umkreis von 1 KR Benommenheit geheilt.	Schäden beherrschen [14]
Benommenheit heilen I (H *)[6685] R: B / D: P Heilt 1 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)	Handauflegen [5]
Benommenheit heilen I (H *)[7918] R: B / D: P Heilt 1 Runde Benommenheit.	Schäden beherrschen [2]
Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: - Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.	Körpererneuerung [3] und Schutz vor Schäden [6]
Benommenheit heilen I (H S)[6452] R: S / D: P Heilt 1 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [3]
Benommenheit heilen I (S * s)[6707] R: S / D: - Heilt automatisch eine KR Benommenheit.	Heiliger Krieger [4]
Benommenheit heilen II (H *)[6694] R: B / D: P Heilt 2 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)	Handauflegen [14]
Benommenheit heilen III (H *)[7924] R: B / D: P Heilt 3 Runden Benommenheit.	Schäden beherrschen [8]
Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: - Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.	Körpererneuerung [9] und Schutz vor Schäden [11]
Benommenheit heilen III (H S)[6458] R: S / D: P Heilt 3 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [9]
Benommenheit heilen III (S * s)[6714] R: S / D: - Wie oben, heilt aber 3 KR Benommenheit.	Heiliger Krieger [11]
Benommenheit heilen V (H *)[7929] R: B / D: P Heilt 5 Runden Benommenheit.	Schäden beherrschen [13]
Benommenheit heilen V (H S)[6462] R: S / D: P Heilt 5 KR Benommenheit.	Wege der Oberfläche [13]
Benommenheit I (F)[3764] R: 30m / D: 1KR Ziel ist eine Kampfrunde benommen.	Wege des Besiegens [1]
Benommenheit I (M)[7737] R: 30m / D: 1KR Ziel ist benommen.	Geistige Attacke [1]
Benommenheit I (M)[5513] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [2]
Benommenheit III (F)[3766] R: 30m / D: 3KR Ziel ist drei Kampfrunden benommen.	Wege des Besiegens [4]
Benommenheit III (M)[7741] R: 30m / D: 3KR Wie oben mit Dauer 3 KR.	Geistige Attacke [5]
Benommenheit III (M)[5517] R: 30m / D: 3KR/10 Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [6]
Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: - Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.	Heiliger Krieg [14]
Benommenheit V (M)[7746] R: 30m / D: 5KR Wie oben mit Dauer 5 KR.	Geistige Attacke [11]
Benommenheit V (M)[5523] R: 30m / D: 5KR/10 Fehlwurf Ziel ist benommen.	Verstand zerstören [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Benommenheit VI (F)[3772] R: 30m / D: 6KR Ziel ist sechs Kampfrunden benommen.	Wege des Besiegens [10]
Benommenheit X (M)[7752] R: 30m / D: 10KR Wie oben mit Dauer 10 KR.	Geistige Attacke [18]
Benommenheitsball (E)[3780] R: 30m / D: - Wie oben, wirkt aber auf ein 24 m durchmessendes Gebiet ein.	Wege des Besiegens [19]
Benommenheitsball (E)[3777] R: 30m / D: - Wie oben, wirkt aber auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein.	Wege des Besiegens [15]
Benommenheitsball (E)[3773] R: 30m / D: - Wie Benommenheitsbolzen, es entsteht aber ein Ball, der explodiert und auf ein 6 m durchmessendes Gebiet einwirkt. BEMERKUNG: Es gibt hierbei kein Zentrum des Angriffsspruchs.	Wege des Besiegens [11]
Benommenheitsbolzen (100m) (E)[3776] R: 100m / D: - Wie oben, mit Reichweite 100m.	Wege des Besiegens [14]
Benommenheitsbolzen (150m) (E)[3781] R: 150m / D: - Wie oben, mit Reichweite 150m.	Wege des Besiegens [20]
Benommenheitsbolzen (30m) (E)[3768] R: 30m / D: - Ein Bolzen purer elementarer Kraft entspringt der Handfläche des Magiers. Der Treffer wird auf der Schockbolzenangriffstabelle nachgeschlagen, aber alle kritischen Treffer werden ignoriert und statt Trefferpunkte bewirkt er Runden Benommenheit (z.B.: 4A hieße 4 Runden benommen).	Wege des Besiegens [6]
Benommenheitsklinge (E)[3770] R: S / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Schockbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden, aber statt Trefferpunkte und krit. Treffern KR Benommenheit verursachen (wie Benommenheitsbolzen). Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Benommenheitsbolzen.	Wege des Besiegens [8]
Benommenheitswärter[15009] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [13]
Beobachten (30m/St)c[15507] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [14]
Beobachten (3m)c[15497] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [4]
Beobachten (3m/St)c[15503] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [10]
Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C) Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.	Verstand beherrschen [7]
Beobachten II c[15506] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [13]
Beobachtung (F)[3807] R: 3m/St / D: C Magier erhält Informationen durch intensives Beobachten einer Person oder eines Vorgangs durch immense Konzentration. Wahrnehmungsfähigkeit +100 für eine Wahrnehmung. Magier kann diesen Spruch in Verbindung mit Aufnehmen nutzen, um lange Experimente detailgetreu wiederzugeben.	Wege des Experimentierens [25]
Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: - Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.	Wege der Konstruktionen [1]
Berserker (F M *)[6996] R: S / D: V Der Magier kann zweimal soviel Attacken machen pro Kampfrunde (Pool verdoppelt sich) bis alle Feinde geschlagen sind oder er sich wieder unter Kontrolle hat (Selbstbeherrschungsprobe) oder er Bewußtlos wird. Er muß jede Runde einen Feind angreifen oder sich einem nähern (seine Bewegungsweite verdoppelt sich). Dieser Zauber kann nicht mit Beschleunigungszaubern kombiniert werden. Jede KR bekommt der Magier einen Schadenspunkt wegen des physischen Stresses.	Wege der Wächter [18]
Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St 1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.	Gesetz des Kampfes [13]
Berserker des Mondes *[15321] R: ? / D: ?	Mond meistern [16]
Berserkergang (U)[8109] R: S / D: 1KR/St Magier verfällt für die Dauer des Spruchs in Berserkergang.	Körper meistern [12]
Beruhigen[14822] R: ? / D: ?	Befehle [1]
Beruhigen (F)[8190] R: B / D: 10min/St Magier kann einen Wind von bis zu Stufe Knoten beruhigen. Wirkt nur auf Wind, der nur aus einer Richtung bläst. Für die Beruhigung eines Windes aus einer anderen Richtung muß der Zauber neu gesprochen werden.	Gesetz des Segelns [25]
Beruhigen (M)[7896] R: 3m/St / D: 1min/St Ein Ziel wird beruhigt.	Verstand heilen [3]
Beruhigen (M)[7781] R: 30m / D: 1min/St Das Ziel wird keine aggressiven Handlungen unternehmen und nur in Notwehr kämpfen.	Verstand kontrollieren [4]
Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.	Geburtshilfe [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Berühren[19995] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [16]
Berührung d. Schmerzes IV*[14247] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [14]
Berührung der Lähmung[14248] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [15]
Berührung des Giftes (U)[7806] R: B / D: V Der Magier kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.	Gift meistern [14]
Berührung des Lösens (F)[5439] R: B / D: P Gewebe und Knochen des Ziels lösen sich voneinander, als wäre das Opfer eine lange Strecke gefallen. Je nachdem, wie der Widerstandswurf fehlgeht, bekommt das Ziel unterschiedliche kritische Treffer durch Zerstörung: (01-10) = A , (11-20) = B , (21-30) = C , (31-40) = D , (>41) = E.	Fleisch zerstören [3]
Berührung des Schlafs[14245] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [11]
Berührung des Schmerzes I*[14237] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [2]
Berührung des Schmerzes II*[14241] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [6]
Berührung des Schmerzes III*[14243] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [9]
Berührung des Todes[14252] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [50]
Besänftigen I (M)[5778] R: 30m / D: 1min/St Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.	Druidenfriede [1] und Besänftigen [2]
Besänftigen II (M)[5779] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.	Druidenfriede [3] und Besänftigen [4]
Besänftigen III (M)[5781] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.	Druidenfriede [5] und Besänftigen [6]
Besänftigen IV (M)[5782] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber vier Ziele.	Besänftigen [8]
Besänftigen V (M)[5783] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.	Druidenfriede [7] und Besänftigen [9]
Besänftigen X (M)[5786] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.	Druidenfriede [10] und Besänftigen [12]
Beschleunigen I[20009] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [7]
Beschleunigen II[20014] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [12]
Beschwören[14835] R: ? / D: ?	Befehle [14]
Beschwören I (F M)[3287] R: 30m / D: 1min/St Der Magier kann eine Wesenheit einer anderen Existenzebene beschwören, die innerhalb der nächsten 3 KR auftaucht. Das so herbeigerufene Wesen wird wie folgt ausgewürfelt: 01-09: Stufe I Dämon (C&T), 10-18 kleiner Frzzzm (C&T II), 19-27 Daedhel (C&T), 28-36 Hothrog (C&T), 37-45 Grumoz (C&T II), 46-54 Jann (C&T), 55-63 Tlaque (C&T II), 64-72 Corvox (C&T II), 73-81 Culrang (C&T), 82-90 Daerauk (C&T), 91-100 Benutze Beschwören II Tabelle.	Beschwörungen [3]
Beschwören II (F M)[3290] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe II Dämon (C&T), 10-18 Lithaba (C&T II), 19-27 Säuredämon (C&T II), 28-36 Rauchdämon (C&T II), 37-45 großer Frzzzm (C&T II), 46-54 Clubber (RMCI), 55-63 Dictic (C&T II), 64-72 Nachtschwinge (C&T II), 73-81 Jinn (C&T), 82-90 Gogonaur (C&T), 91-100 Benutze Beschwören III Tabelle.	Beschwörungen [6]
Beschwören III (F M)[3293] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Rashtar (C&T II), 10-18 Dornendämon (C&T II), 19-27 Absorber (C&T II), 28-36 Flammenbiest (C&T II), 37-45 Mrem (C&T II), 46-54 Hothedhel (C&T), 55-63 Eisdämon (C&T II), 64-72 Blacar (C&T II), 73-81 Schreckensschwinge (C&T II), 82-90 Traag (C&T), 91-100 Benutze Beschwören IV Tabelle.	Beschwörungen [9]
Beschwören IV (F M)[3296] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe III Dämon (C&T), 10-18 Acarva (C&T II), 19-27 Plagendämon (C&T II), 28-36 Oran (C&T II), 37-45 Riesenfrzzzm (C&T II), 46-54 Discord (C&T II), 55-63 Vultrim (C&T II), 64-72 Dämonisches Protoplasma (C&T II), 73-81 Speerdämon (RMCI), 82-90 Hoard (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören V Tabelle.	Beschwörungen [12]
Beschwören V (F M)[3299] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe IV Dämon (C&T), 10-18 schwaches Element (C&T), 19-27 Shaitan (C&T), 28-36 Narauk (C&T), 37-45 Nycorak (C&T), 46-54 Juwelwesen (C&T II), 55-63 Schattendämon (RMCI), 64-72 Huntaar (C&T II), 73-81 Wächter (RMCI), 82-90 Götterchampion: Centaur (C&T II), 91-100 Benutze Beschw. VI Tabelle.	Beschwörungen [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beschwören VI (F M)[3302] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe V Dämon (C&T), 10-18 Wächterelement (C&T), 19-27 Crystyl (C&T II), 28-36 Xaastyl (C&T II), 37-45 Ifrit (C&T), 46-54 Nobler Gogonaur (C&T), 55-63 Celebdel (C&T), 64-72 Marid (C&T), 73-81 Schwertdämon (RMCI), 82-90 Götterchampion: Geflügelter (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören VII Tabelle.	Beschwörungen [18]
Beschwören VII (F M)[3305] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe VI Dämon (C&T), 10-18 Stufe VII Dämon (C&T), 19-27 starkes Element (C&T), 28-36 Eraditor (C&T II), 37-45 Sturmdämon (C&T II), 46-54 Rhodintor (C&T II), 55-63 Thonis (C&T II), 64-72 Elementen Savant (C&T II), 73-81 Dämonengeißel (C&T II), 82-90 Götterchampion: Nobler (C&T II), 91-100 Benutze Wahres Beschwören Tabelle.	Beschwörungen [25]
Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.	Zeremonien [50]
Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C) Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)	Beschwörungen [1] , Schwarze Beschwörung [2] und Tore meistern [3]
Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.	Beschwörungen [2] und Tore meistern [5]
Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).	Beschwörungen [3] , Schwarze Beschwörung [4] und Tore meistern [7]
Beschwörung IV (F M c)[6795] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 4 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 4 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 4 sein).	Beschwörungen [4]
Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).	Beschwörungen [5] , Schwarze Beschwörung [8] und Tore meistern [9]
Beschwörung VI (F M c)[6797] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 6 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 6 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 6 sein).	Beschwörungen [6]
Beschwörung VII (F M c)[6798] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 7 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 7 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3½ Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 7 sein).	Beschwörungen [7]
Beschwörung VIII (F M c)[6799] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 8 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 8 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 4 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 8 sein).	Beschwörungen [8]
Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).	Beschwörungen [9] , Tore meistern [11] und Schwarze Beschwörung [11]
Beschwörung XV (F M c)[6802] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 15 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 15 oder eine Kreatur der Stufe 3 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 15 sein).	Beschwörungen [11]
Besessenheit (M)[7604] R: 3m/St / D: P Ziel kann sich nur noch auf ein Thema konzentrieren. Benötigt für alles andere die doppelte Zeit.	Psychose meistern [17]
Besessenheit heilen (H)[7910] R: B / D: P Heilt Besessenheit.	Verstand heilen [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Besessenheit I (F M)[5495] R: 30m / D: V Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Magier hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.	Seelen zerstören [2]
Besessenheit I (M)[7627] R: 30m / D: V Ein Typ I Dämon kontrolliert das Ziel (Stufe 1-2, siehe Böse Magier Liste, Schwarzer Kontakt), Das Opfer kann einmal pro Tag einen WW machen, um freizukommen, Der Dämon ist zufällig, wahnsinnig und mordlüstern.	Verstand beherrschen [5]
Besessenheit II (F M)[5499] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.	Seelen zerstören [6]
Besessenheit II (M)[7630] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ II (Stufe 3-5).	Verstand beherrschen [10]
Besessenheit III (F M)[5502] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.	Seelen zerstören [10]
Besessenheit III (M)[7633] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ III (Stufe 6-10).	Verstand beherrschen [15]
Besessenheit IV (F M)[5505] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.	Seelen zerstören [13]
Besessenheit IV (M)[7635] R: 30m / D: V Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ IV (Stufe 11-15).	Verstand beherrschen [25]
Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.	Verstand schützen [7]
Besonderheiten speichern (P I)[3681] R: S / D: P Speichert das spezielle Muster eines Individuums, das so exakt kopiert werden kann (mit Sprüchen dieser Liste)	Materie manipulieren [9]
Bestechen (I)[8249] R: S / D: 1min/St Magier bekommt +1 / Stufe auf sein Bestechen-Talent.	Gesetz des Handelns [11]
Bestellen (I)[8244] R: S / D: V Dieser Zauber informiert den Magier, wenn der Bestand einer Sache unter ein von ihm gesetztes Limit fällt.	Gesetz des Handelns [6]
Bestimmen (I)[8263] R: S / D: P Magier erinnert sich an alle relevanten Informationen über eine Pflanze (Planzzeit, Ertragszeit, Abstände, Krankheiten, Wasser- und Sonnenbedarf usw.)	Gesetz des Farmers [1]
Bestimmen (I)[8055] R: S / D: - Magier erfährt die Einordnung des Tiers, auf das dieser Zauber gesprochen wurde (Reich, Stamm, Klasse, Ordnung, Familie, usw.).	Wege der Tierhaltung [5]
Bestimmung (I)[5966] R: S / D: - Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.	Schicksal meistern [5]
Betäuben (H)[7954] R: B / D: 1min/St Zauberer kann ein Gebiet von 100 ccm gefühllos machen um Schmerzen zu lindern, mit kleineren Nebenerscheinungen (z.B. -10 auf Geschicklichkeit).	Nerven und Organe beherrschen [2]
Betäubung (F)[8157] R: B / D: 10min/St Magier betäubt ein Ziel, das keinen Schmerz währenddessen fühlt.	Heilung [13]
Betrügen (M)[7656] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird bei allen Gelegenheiten versuchen, zu betrügen (z.B. bei Kartenspielen, beim Teilen usw.).	Verstand unterwandern [5]
Beutel der Alten Magie (F)[8203] R: B / D: 1h/St erschafft ein verstecktes Transportgebiet (ein Nullsphäre), mit einer Größe von 0,03 m³ pro Stufe, das maximal Objekte mit einem Gesamtgewicht von Stufe / 10 Kg halten kann. Magier kann den Inhalt der Nullsphäre sofort in seine Hand herbeirufen. Für die Dauer des Spruchs kann der Magier beliebig viele Objekte in und aus dem Beutel geben / holen. Alle Objekte, die beim Ende des Zaubers noch im Beutel sind, erscheinen zu Füßen des Magiers.	Gesetz des Packens [11]
Bewachter Tempel[19505] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [8]
Bewahrung (H)[3215] R: B / D: 1h/St Magier bewahrt einen toten Körper oder eine Gliedmaße vor weiterem Schaden durch bestehende Wunden oder Fäulnis etc. Dieser Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers. Ziel fällt für die Dauer in ein Koma.	Alte Heilung [4]
Bewässern (F)[8277] R: Sicht / D: 1h/St Lenkt Wasser einer nahen Quelle / Bach Fluß o.ä. um und führt einem Feld die richtige Menge Wasser zu.	Gesetz des Farmers [15]
Bewegen (F)[8209] R: B / D: 1KR/St Magier kann große Frachten (bis 125 kg / Stufe) mit 30 cm / Stufe / KR bewegen.	Gesetz des Packens [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.	Gedankengriff [10]
Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [17]
Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C) Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.	Kleine Illusionen [5]
Bewegte Illusion I (M)[4703] R: 30m / D: 1min/St Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.	Illusionen meistern [2] und Glanz [4]
Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).	Kleine Illusionen [9]
Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).	Illusionen [12]
Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).	Illusionen meistern [5] , Wiedererschaffungen [6] und Glanz [7]
Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [12]
Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.	Illusionen [17]
Bewegte Illusion III (M)[4713] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [9] und Glanz [14]
Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [17]
Bewegte Illusion IV (E)[4861] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch drei Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [12]
Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Glanz [20] und Kleine Illusionen [25]
Bewegte Illusion V (E)[4863] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.	Wiedererschaffungen [11] und Illusionen meistern [14]
Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.	Illusionen [50]
Bewegte Illusion VIII[15831] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [19]
Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [50]
Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [20] , Glanz [30] und Wiedererschaffungen [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C) Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.	Illusionen [6]
Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)	Kampfreflexe [17]
Bewegungen in der Zeit (F)[26502] R: S / D: P Wie Rückkehr in der Zeit, aber es gibt keine Begrenzung dafür, wie lange der Zauberkundige in der Vergangenheit bleiben kann.	Brücke der Zeit [60]
Bewegungen meistern (F *)[4961] R: S / D: 10min/St Der Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.	Bewegungen verbessern [50]
Bewegungen synchronisieren (U)[8228] R: S / D: 10min/St Magier kann sich wiederholende Bewegungen automatisch ausführen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er z. B. im Gleichschritt marschieren, und gleichzeitig an etwas völlig anderes denken.	Gesetz des Kriegers [13]
Bewegungen verbessern (F)[6307] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann sich unter allen Bedingungen (auf Eis, unter Wasser...) normal bewegen, als sei an Land.	Wege des Überlebens [19]
Bewölkung (F)[6315] R: 3m / D: 1h/St Schafft eine leichte Bewölkung in 1,5 km/Stufe Umkreis.	Wetter meistern [4]
Bewußt / Unbewußt (U)[8117] R: S / D: 1h/St Magier kann eine bewußte Körperfunktion auf unbewußt umschalten oder umgekehrt., So kann er seinen Herzschlag, Atmungsrate, Verdauung (Start / Stop) usw. bewußt kontrollieren, oder bewußte Vorgänge unbewußt ausführen (Nahrungsaufnahme, Schlafen, u.ä.).	Körper meistern [20]
Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.	Meister der Wahrnehmung [30]
Bewußtlosigkeit (F)[3782] R: 30m / D: V Das Ziel ist bewußtlos und kann für 1 min / 5 Fehlwurf nicht geweckt werden.	Wege des Besiegens [25]
Bezaubern[14549] R: ? / D: ?	Einflüsse [1]
Bezaubern (M)[7780] R: 15m / D: 10min/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.	Verstand kontrollieren [3]
Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.	Verstand beherrschen [2]
Bezauberung übertragen[14612] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [9]
Bibliothek lokalisieren (I)[8417] R: 1 / D: C Magier bekommt einen Richtungssinn für die gewünschte Bibliothek.	Bibliothek meistern [17]
Biegen (F)[5537] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes biegbare Material (Holz, Stahl, usw.) verbiegen. Material kann um 1° pro Stufe verbogen werden. Siehe Spruch Stufe 5 (mit Metallschaft allerdings).	Wege des Zerreißens [7]
Bieststab (F c)[6145] R: B / D: 1min/St (c) Wie 10) oder 15), nur kann es ein beliebiges Tier oder Fabelwesen ohne Intelligenz und ohne magische Fähigkeiten sein. Masse darf max. 50 % der Masse des Magiers pro Stufe sein.	Druidenstab [19]
Bildschirm (F c)[5276] R: 30m / D: C Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Magier irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.	Verstecken [7]
Bildschirm c[14505] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [10]
Binden I (F)[3420] R: 30m / D: V Erlaubt es dem Magier eine Wesenheit, die durch einen Beschwören I-Zauber herbeigerufen wurde, in den entsprechenden Schutzdiagrammen zu binden, bis der Kreis unterbrochen wird oder der Magier die Wesenheit entläßt.	Geistesfolter [1]
Binden II (F)[3423] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören II-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [4]
Binden III (F)[3426] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören III-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [7]
Binden IV (F)[3429] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören IV-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Binden V (F)[3432] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören V-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [13]
Binden VI (F)[3435] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VI-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [16]
Binden VII (F)[3438] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VII-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [19]
Bindender Knoten (F)[8170] R: 3m/St / D: - Magier kann ein Seil an etwas binden, an das man auch normalerweise ein Seil binden könnte, und zwar mit dem für den Zweck effektivsten Knoten.	Gesetz des Segelns [3]
Bindung (P)[8071] R: S / D: C Magier lokalisiert bis Stufe Tiere mit einer Art Anwesenheit. Er erfährt den Aufenthaltsort und den Zustand (Lebend / Tot).	Wege der Tierhaltung [25]
Bio-Metamorphose[15299] R: ? / D: ?	Metamorphose [10]
Bio-Metamorphose studieren[15295] R: ? / D: ?	Metamorphose [3]
Blackout (M)[5522] R: 15m / D: P Für 10 Minuten pro Tag hat das Opfer einen Blackout (zufällige Zeit). Ziel kann in dieser Zeit nichts tun oder denken.	Verstand zerstören [11]
Blackout I (M)[7616] R: 15m / D: P Der Verstand des Ziels setzt jeden Tag einmal 10 Minuten lang (Zeitpunkt ist zufällig) aus.	Tod des Verstandes [10]
Blackout II (M)[7620] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag zweimal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [15]
Blackout III (M)[7621] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag dreimal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [20]
Blackout V (M)[7623] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag fünfmal 10 Minuten lang aus.	Tod des Verstandes [30]
Blendball (100m) (F)[3587] R: 100m / D: - Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 100m und es können drei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [15]
Blendball (150m) (F)[3590] R: 150m / D: - Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 150 m und es können vier Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [18]
Blendball (15m) (F)[3580] R: 15m / D: - Der Magier erschafft einen Ball aus durchsichtigen, wirbelnden Farben, der das Ziel streift und 1 KR / 5 Fehlwurf Blindheit erzeugt. Ein blinder Gegner ist auf -90.	Licht erschaffen [6]
Blendball (30m) (F)[3583] R: 30m / D: - Wie Blendball (15m), aber die Reichweite beträgt 30m und es können zwei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.	Licht erschaffen [10]
Blenden[16334] R: ? / D: ?	Sternenlicht [15]
Blenden[14940] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [15]
Blenden (F *)[6815] R: 15m / D: 10min/10 Fehlwurf Wie Benommenheit, aber Ziel wird geblendet.	Kanäle [11]
Blenden (F)[4874] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf Verdunkelt einen Bereich um den Kopf des Ziels herum, was das Ziel blendet, bis der Zauber aufgehoben wird (durch Gegenzauber oder Magisches Licht).	Licht formen [9]
Blenden (M)[6511] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.	Ablenkung [11]
Blenden (M)[5299] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf Ziel ist blind.	Wege der Verwirrung [11]
Blendende Aura[16335] R: ? / D: ?	Sternenlicht [20]
Blick der panischen Angst I "[14016] R: ? / D: ?	Böses Auge [10]
Blick der panischen Angst II "[14021] R: ? / D: ?	Böses Auge [15]
Blick der panischen Angst III "[14026] R: ? / D: ?	Böses Auge [20]
Blindes Entfernungen schätzen[14449] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [11]
Blinklicht (F)[8391] R: B / D: 1min/St Läßt ein Objekt in Abständen aufleuchten. Helligkeit wie Stufe Kerzenstärken mit beliebiger Farbe.	Die kleinen Tricks [15]
Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Lichts [15] und Licht formen [30]
Blitz (150m) (E)[5138] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Lichts [20]
Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: - Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.	Gesetz des Lichts [10] und Licht formen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Blitz (E)[5039] R: 30m / D: - Wie Schockbolzen, aber es schießt ein Blitz hervor, und Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.	Wege der Elemente [12]
Blitz (F)[8389] R: 3m/St / D: - Erschafft einen Lichtblitz von 100 Kerzenstärken pro Stufe von beliebiger Form und Farbe.	Die kleinen Tricks [13]
Blitz beschwören (F)[6210] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber ein Gewitter mit Blitzen.	Natur beschwören [15]
Blitz eckig (E)[5139] R: 150m / D: - / Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Magier kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.	Gesetz des Lichts [25]
Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: - Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.	Wege des Lichts [25]
Blitz rufen (F E)[6321] R: 30m / D: - Ein Blitzbolzen trifft ein Ziel (Es müssen Wolken am Himmel sein !). Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Licht/ Elektrizität.	Wetter meistern [10]
Blitz rufen II (F E)[6325] R: 30m / D: - Wie 10), aber mit zwei Angriffen.	Wetter meistern [15]
Blitz rufen III (F E)[6329] R: 30m / D: - Wie 15), aber mit drei Angriffen.	Wetter meistern [20]
Blitzball (12m) (E)[3314] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.	Elektrizität [10]
Blitzball (24m) (E)[3319] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit einem Durchmesser von 24m.	Elektrizität [15]
Blitzballregen (E)[3326] R: 30m / D: 1KR/St Blitzbälle regnen in einem Gebiet von 15x15x15m vom Himmel und verursachen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.	Elektrizität [30]
Blitzelement (F)[3321] R: 15m / D: C Erschafft ein Blitzelement (schwach), das tut, was der Magier sagt.	Elektrizität [17]
Blitzflut (E)[3327] R: 3m/St / D: V Wie Blitzballregen, aber die kritischen Treffer sind `B`, und der Magier kann alle 3 KR ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Blitzbälle regnet erschaffen, indem er sich konzentriert. Alle Gebiete müssen zum einen untereinander verbunden sein, zum anderen innerhalb der Reichweite liegen. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Die Blitzflut überwindet alle Hindernisse, es sei denn ein Widerstandswurf muß an einer magischen Barriere gemacht werden. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.	Elektrizität [50]
Blitzklinge (E)[3313] R: 30m / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.	Elektrizität [8]
Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).	Elementenschild [15]
Blitzschneller Angriff (U *)[5399] R: S / D: - Magier kann als allererstes in der Kampfrunde angreifen, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist.	Meister des waffenlosen Kampfes [30]
Blitzstab *[19954] R: ? / D: ?	Wizardstab [11]
Blocken (F *)[7118] R: S / D: V Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.	Kampfreflexe [14]
Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.	Wege der Öffnung [7]
Blut entfernen (F)[8221] R: S / D: 1min/St Entfernt Blut und Schmutz von Waffen, Rüstung oder Kleidung. Wirkt nur bei normalem Blut., nicht bei den Effekten von Drachenblut o.ä.	Gesetz des Kriegers [6]
Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.	Gesetz des Blutes [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Blut regulieren (H)[8024] R: B / D: 1min/St Zauberer kann alle inneren und äußeren Blutflüsse kontrollieren. Kann nicht verletzend angewendet werden.	Blut beherrschen [25]
Bluten[14913] R: ? / D: ?	Worte der Macht [8]
Blutfluss stoppen (H * c)[6705] R: B / D: C Stoppt eine Blutung von 1W6 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.	Heiliger Krieger [2]
Blutfluss stoppen I (H c *)[5345] R: S / D: C Stoppt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.	Körpererneuerung [1]
Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: - Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.	Gesetz des Blutes [1]
Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: - Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.	Gesetz des Blutes [2]
Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: - Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.	Blut beherrschen [1] und Gesetz des Blutes [4]
Blutflussregulation (H S)[6497] R: S / D: P Der Heiler kann seinen eigenen Blutfluss regulieren und jeden Blutverlust unterbinden, ohne Schaden zu nehmen. Er darf sich dabei nicht bewegen.	Wege des Blutes [20]
Blutgefäß heilen (H)[3218] R: B / D: P Magier heilt ein Blutgefäß.	Alte Heilung [7]
Blutgerinnsel entfernen (H S)[6494] R: S / D: P Heiler kann jedes Blutgerinnsel auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der Bösen Priester.	Wege des Blutes [11]
Blutgerinnungsfluch (F)[6343] R: 30m / D: P Das Blut in der Nähe einer Wunde gerinnt, und schneidet die Blutzufuhr zu dem jeweiligem Körperteil ab. Nach 2-20min ist das Körperteil abgestorben. Eine Hüftwunde würde den Verlust des ganzen Beines bedeuten, eine Nackenwunde wäre fatal.	Flüche [14]
Blutkrankheiten heilen (H S)[6499] R: S / D: P Magier kann alle Blutkrankheiten in seinem Körper heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege des Blutes [30]
Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.	Gesetz des Blutes [16]
Blutpfropfen auflösen (H)[8021] R: B / D: P Zauberer kann jeden Blutpfropfen auflösen. Heilt auch den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.	Blut beherrschen [13]
Bluttransfusion (F)[8159] R: B / D: 1KR/St Magier kann Blut oder andere Körperflüssigkeiten von einem Ziel auf ein anderes mit einer Rate von 1 LP / Stufe / KR übertragen. So kann ein Ziel, dessen Wunde nicht schnell genug verschlossen werden kann, durch diesen Spruch erstmal Lebensenergie von einem anderen übertragen bekommen.	Heilung [15]
Blutung[19471] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [9]
Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: - Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.	Gesetz des Blutes [3]
Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: - Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.	Gesetz des Blutes [7]
Blutung stillen (H S c *)[5346] R: S / D: C Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewußtlos ist.	Körpererneuerung [2]
Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C) Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.	Selbstheilung [2]
Blutung stillen I (H S)[6485] R: S / D: - Stoppt eine 1W6-Blutung. Der Magier kann sich 1h lang nur mit gehender Geschwindigkeit bewegen, sonst beginnt die Blutung erneut.	Wege des Blutes [1]
Blutung stillen I (H)[8010] R: B / D: - Stoppt eine 1W6-Blutung. Ziel darf sich 1h lang nur gehend fortbewegen, oder die Blutung beginnt wieder. Wunde ist erst nach 1h geschlossen.	Blut beherrschen [2]
Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C) Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.	Selbstheilung [4]
Blutung stillen III (H S c *)[5352] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, heilt aber eine 3W6-Blutung.	Körpererneuerung [8]
Blutung stillen III (H)[8012] R: B / D: - Wie Blutung stillen I, stoppt aber eine 3W6-Blutung.	Blut beherrschen [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Blutung stillen V (H S)[6488] R: S / D: - Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung bis zu 5W6. Kann auf mehrere kleinere Blutungen aufgeteilt werden.	Wege des Blutes [4]
Blutung stoppen (H)[3219] R: B / D: P Magier stoppt Blutungen bis Stufe SP	Alte Heilung [8]
Blutungen I[14053] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [1]
Blutungen II[14055] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [3]
Blutungen III[14059] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [7]
Blutungen IV[14063] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [11]
Blutungen V[14067] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [15]
Boden düngen[16137] R: ? / D: ?	Anreicherung [2]
Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.	Zeremonien [13]
Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.	Haftung meistern [4]
Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: - Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.	Wissen über Holz [13]
Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: - Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.	Festes manipulieren [14]
Bogenschützenwall (F)[3266] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus magischer Energie (bis 1m2 pro Stufe), der 2 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Geeignet für Bogenschützen, die hindurchschießen können, aber selbst nicht so hart getroffen werden.	Befestigungen meistern [6]
Bohren (F)[8338] R: S / D: C Wie Schneiden, aber Magier kann Löcher bohren.	Gesetz der Struktur [7]
Bohren (F)[8294] R: B / D: - Bohrt Löcher mit bis zu 2,5 cm / Stufe Durchmesser und 30 cm / Stufe Länge.	Gesetz des Bergbaus [9]
Bolzen biegen (U *)[3972] R: S / D: 1Angriff Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzen um bis zu 10° pro Stufe aus der Bahn `biegen`, so daß er eine Kurve beschreibt.	Zauber formen [5]
Bolzenstrom (U *)[3981] R: S / D: 1KR/5St Die nächste Bolzenattacke formt einen ununterbrochenen Strom. Ab der zweiten KR werden pro KR zwei Attackewürfe gemacht (der Zauber ist ja schon aktiv), und der Magier kann ihn pro KR um 90° bewegen.	Zauber formen [19]
Boni / Runen feststellen[14848] R: ? / D: ?	Geistrunen [4]
Böses Auge (F)[7809] R: 3m / D: 1h/St Während er diesen Spruch spricht, kann der Magier ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Magier den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.	Gift meistern [25]
Böses entdecken[14465] R: ? / D: ?	Abschätzen [7]
Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C) Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.	Wissen [2]
Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.	Entdecken [6]
Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.	Wege der Entdeckung [7]
Böses entdecken (P)[6552] R: 30m / D: - Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Böse" ist.	Detektivsinne [10]
Böses Karma[19453] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Botschaft (I *)[3361] R: 15Km/St / D: - Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte (keine Bilder) an ein durch Geist speichern bekanntes Ziel übertragen und die Reichweite ist größer.	Ferne Stimme [11]
Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.	Gesetz des Kampfes [9]
Brandzeichen (F)[8063] R: B / D: P Magier kennzeichnet Stufe Tiere mit einem beliebigen Symbol. Kann 2,5 cm² pro Stufe groß sein.	Wege der Tierhaltung [13]
Brechen (F)[14335] R: 15m / D: - Wie Verbiegen, jedoch werden Metallgegenstände durchgebrochen und/oder unbrauchbar gemacht.	Gesetz des Magnetismus [19]
Brechen (F)[5533] R: 3m/St / D: P Magier kann brechendes Material (Stein, Ton, Stahl, usw.) brechen lassen. Ein Stück hat maximal 2,5 cm/Stufe Länge und Tiefe.	Wege des Zerreißens [3]
Brechen (M)[8065] R: B / D: P Magier erhält einen Bonus von +1 auf Abrichten eines Säugetieres. Tier hat einen WW.	Wege der Tierhaltung [15]
Breitschwert (F *)[4473] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (entspricht auch einem Schwert).	Waffen meistern [11]
Brennstoff (F)[8036] R: B / D: V Magier kann Energiepunkte als Brennstoff verwerten. Für je 10 EP brennt das Feuer eine zusätzliche Stunde.	Schmieden [10]
Bretter erschaffen[27020] R: 3m / D: P Der Zauberkundige verwandelt die Stämme in Stangen und/oder Bretter der gewünschten Größe. Die Menge an Holz, die der Zauberkundige beeinflussen kann, beträgt 3m Brettlänge pro Stufe (Höhe und Breite werden durch die gewählten Stämme bestimmt). Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m Brettlänge.	Bauwerke [5]
Brise (F c)[5158] R: 3m/St / D: C Erschafft eine leichte Brise, solange der Magier sich konzentriert.	Gesetz des Windes [1]
Brise rufen (F)[6316] R: 3m / D: 1min/St Erschafft eine leichte Brise in 3m/Stufe Umkreis, die Gasförmiges wegblasen kann. Einmal erschaffen, kann die Windrichtung nicht geändert werden.	Wetter meistern [5]
Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C) Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).	Selbstheilung [6]
Brüche behandeln (H c)[5350] R: S / D: P (C) Wenn der Zauberer sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).	Körpererneuerung [6]
Brücke (F)[6137] R: B / D: 1min/St Wenn der Stab auf den Boden gelegt wird (gewöhnlich am Rande einer Schlucht), so streckt er sich und bildet eine 60 cm breite Holzbrücke (max. 1,5 m/St lang). Sie hält 500 kg / Stufe aus. Magier kann an einem beliebigen Ende den Zauber beenden und den Stab aufnehmen.	Druidenstab [11]
Buch binden (F)[8406] R: B / D: P Magier kann durch diesen Spruch mit den entsprechenden Materialien ein Manuskript binden. Qualität je nach verwendetem Material.	Bibliothek meistern [7]
Buch konservieren (F)[8414] R: B / D: P Schützt ein Buch vor normaler Abnutzung, Alterung usw.	Bibliothek meistern [15]
Buch lesen (I *)[8423] R: B / D: P Magier berührt ein Buch, spricht den Zauber und kennt den Inhalt. Jede magische Sache (Rune, etc.), die auf einen Leser wirken würde, wirkt auf den Magier.	Bibliothek meistern [50]
Buchwissen (I)[8422] R: B / D: C Magier erfährt Stufe, Rasse, Beruf und Alter des Inhabers eines Textes, Die Dauer des Besitzes, wie häufig jede Seite umgeschlagen wurde, usw.	Bibliothek meistern [30]
Bühne sichtbar machen (F)[8326] R: 3mR/St / D: C Läßt einen Teil des Publikums (bis Stufe Personen), der es benötigt, die Bühne sehen, egal wo sie sitzen (hinter Baum / Hügel usw.) oder in welche Richtung sie schauen. Publikum muß in Reichweite sein. Zauber ähnelt dem Spruch Unsichtbarkeit, aber anstatt Licht so zu biegen, daß es einen Gegenstand unsichtbar nacht, biegt es das Licht so, daß er einfach wahrzunehmen ist.	Gesetz der Unterhaltung [18]
Chamäleon[16189] R: ? / D: ?	Natur schützen [1]
Chamäleon (F)[7834] R: S / D: C Magier und alles was er trägt nehmen die Muster und Färbung der Umgebung an. +2 (+1) / Stufe auf Sich Verstecken bei Unbeweglichkeit (bewegend).	Wege des Entkommens [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.	Verkleidungen der Natur [1] und Formen der Natur [1]
Chamäleonhaut (F)[6265] R: S / D: 1min/St Die Haut des Magier paßt sich farblich dem Hintergrund an. +20 auf Verstecken.	Wege der Tiere [2]
Champion Aura[19500] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [3]
Chaos auflösen[13856] R: ? / D: ?	Chaos meistern [15]
Chaos entdecken (P)[6558] R: 30m / D: - Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Chaotisch" ist.	Detektivsinne [16]
Chaos erschaffen[13854] R: ? / D: ?	Chaos meistern [10]
Chaos kontrollieren c[13855] R: ? / D: ?	Chaos meistern [12]
Chaos manipulieren[13858] R: ? / D: ?	Chaos meistern [20]
Chaos meistern[13857] R: ? / D: ?	Chaos meistern [16]
Chaos stoppen c[13853] R: ? / D: ?	Chaos meistern [5]
Chaos vertreiben[13860] R: ? / D: ?	Chaos meistern [30]
Chaosanwärtigkeit * *[13852] R: ? / D: ?	Chaos meistern [2]
Chaosrüstung I[13862] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [1]
Chaosrüstung II[13864] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [5]
Chaosrüstung III[13867] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [9]
Chaosrüstung IV[13870] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [13]
Chaosrüstung kontrollieren I *[13863] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [2]
Chaosrüstung kontrollieren II *[13865] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [6]
Chaosrüstung kontrollieren III *[13868] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [10]
Chaosrüstung kontrollieren IV *[13871] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [14]
Chaosrüstung kontrollieren V *[13874] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [18]
Chaosrüstung kontrollieren VI *[13877] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [30]
Chaosrüstung meistern I *[13866] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [7]
Chaosrüstung meistern II *[13869] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [11]
Chaosrüstung meistern III *[13872] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [15]
Chaosrüstung meistern IV *[13875] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [20]
Chaosrüstung meistern V *[13878] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [50]
Chaosrüstung meistern VI *[13879] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [70]
Chaosrüstung V[13873] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [17]
Chaosrüstung VI[13876] R: ? / D: ?	Chaosrüstung [25]
Chaostreffer I[13982] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [1]
Chaostreffer II[13985] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [4]
Chaostreffer III[13990] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [9]
Chaostreffer IV[13994] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [13]
Chaostreffer V[14003] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [20]
Chirurgische Sphäre (F)[8163] R: B / D: 1h/St Erschafft eine absolut sterile Sphäre, in der man Operieren, erste Hilfe leisten u.ä. kann. Alles, was in die Sphäre eindringt wird sofort desinfiziert.	Heilung [19]
Chirurgischer Schnitt (F)[8151] R: B / D: P Magier kann die Tiefe, Länge, Ort u.ä. des Schnitts bestimmen. Es wird kein Messer benötigt.	Heilung [7]
Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.	Zeremonien [6]
Chromosomenzahl kontrollieren (F)[16259] R: B / D: - Der Zauberkundige kann die Anzahl der Chromosomen verändern, die für die Fortpflanzung eines Ziels erforderlich sind. Zum Beispiel benötigt der Mensch normalerweise 46 Chromosomen, um einen lebensfähigen Fötus zu erzeugen, Mais benötigt 20 usw. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Anzahl der Chromosomen des Ziels so verändern, dass es sich physisch und genetisch mit einem Tier oder einer Pflanze mit einer anderen Chromosomenzahl verbinden kann. Dieser Zauber verändert nicht die Menge des genetischen Materials, indem er die erforderliche Anzahl der Chromosomen erhöht oder verringert, sondern nur die Anzahl der Chromosomen. So würde ein Pferd, das sich mit einem Menschen verbindet, eine Kombination aus halb Mensch und halb Pferd ergeben.	Wege der Genetik [19]
Dämon binden I (M)[4814] R: 3m / D: 24h Magier kann einen beherrschten Dämon für 24 h an sich binden. Dämon hat für diese Dauer eine unbegrenzte Reichweite.	Wege der Beschwörung [30]
Dämon wiederbeleben[16028] R: ? / D: ?	Palingenese [25]
Dämonen bannen I (F M)[6649] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [6]
Dämonen bannen II (F M)[6651] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dämonen bannen III (F M)[6653] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [14]
Dämonen bannen IV (F M)[6655] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ IV Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [18]
Dämonen bannen V (F M)[6657] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ V Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [25]
Dämonen bannen VI (F M)[6659] R: 3m / D: 1Jahr/St Verbannt einen Typ VI Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.	Austreibungen [50]
Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.	Schwarze Beschwörung [6] , Dämonen meistern [6] und Wege der Beschwörung [10]
Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.	Dämonen meistern [9] und Schwarze Beschwörung [9]
Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.	Schwarze Beschwörung [13] , Wege der Beschwörung [13] und Dämonen meistern [13]
Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.	Schwarze Beschwörung [15] und Dämonen meistern [15]
Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.	Wege der Beschwörung [18] , Dämonen meistern [20] und Schwarze Beschwörung [25]
Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.	Dämonen meistern [50] und Schwarze Beschwörung [50]
Dämonen entdecken (I c)[25828] R: 30m / D: 1min/St (C) Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.	Austreibungen [2]
Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.	Schwarze Beschwörung [3] , Dämonen meistern [3] und Wege der Beschwörung [4]
Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.	Dämonen meistern [7] , Wege der Beschwörung [7] und Schwarze Beschwörung [7]
Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.	Schwarze Beschwörung [10] , Dämonen meistern [10] und Wege der Beschwörung [12]
Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.	Dämonen meistern [14] und Schwarze Beschwörung [14]
Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.	Wege der Beschwörung [17] , Dämonen meistern [18] und Schwarze Beschwörung [20]
Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.	Schwarze Beschwörung [30] und Dämonen meistern [35]
Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.	Tore meistern [25]
Dämonen vertreiben I (F M c)[6648] R: 3m / D: C Läßt einen Typ I Dämon fliehen.	Austreibungen [3]
Dämonen vertreiben II (F M c)[6650] R: 3m / D: C Läßt einen Typ II Dämon fliehen.	Austreibungen [8]
Dämonen vertreiben III (F M c)[6652] R: 3m / D: C Läßt einen Typ III Dämon fliehen.	Austreibungen [12]
Dämonen vertreiben IV (F M c)[6654] R: 3m / D: C Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.	Austreibungen [16]
Dämonen vertreiben V (F M c)[6656] R: 3m / D: C Läßt einen Typ V Dämon fliehen.	Austreibungen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dämonen vertreiben VI (F M c)[6658] R: 3m / D: C Läßt einen Typ VI Dämon fliehen.	Austreibungen [30]
Dämonenform[19431] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [13]
Dämonenform[19407] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [12]
Dämonenschwingen *[19421] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [3]
Dämonentor I (F M c)[6801] R: 3m / D: C Magier beschwört einen Typ I Dämon, der innerhalb von 2 KR erscheint. Magier kontrolliert ihn durch Konzentration. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, verschwindet der Dämon in 2 KR, wobei er den nächststehenden attackiert.	Beschwörungen [10]
Dämonentor II (F M c)[6804] R: 3m / D: C Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ II Dämon beschworen.	Beschwörungen [15]
Dämonentor III (F M c)[6806] R: 3m / D: C Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ III Dämon beschworen.	Beschwörungen [20]
Dämonenvertrauter[16365] R: ? / D: ?	Dämonen meistern [1]
Dämonischer Assistent[19437] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [20]
Dämpfen (F)[3281] R: 3m/St / D: 1min/St Magier verändert die Flexibilität von 0,6 m3 Stein, so daß Aufprall-Treffer nur halben Schaden verursachen. Die Stärke des Walls bleibt gleich.	Befestigungen meistern [25]
Dauerhaftes Erhöhen (F)[3573] R: B / D: P Erhöht eine Eigenschaft eines Ziels permanent um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Ein Magier kann eine Eigenschaft nur einmal erhöhen. Wird versucht, eine Eigenschaft mehrmals zu erhöhen, so besteht eine 20% Chance, daß sie permanent auf 1 sinkt.	Kurzzeitige Veränderungen [30]
Dauerhaftes Zurückgeben (F)[3571] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es wird bis zum Maximum der Eigenschaft zurückgegeben.	Kurzzeitige Veränderungen [20]
Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.	Lebendes ändern [15]
Deckenlaufen[19346] R: ? / D: ?	Arachnemonie [18]
Defekt identifizieren (I)[16242] R: B / D: - Der Zauberkundige kann alle Geburtsfehler eines Fötus erkennen, während er sich noch im Mutterleib befindet.	Wege der Genetik [2]
Dehydrieren (300dm³) (F)[5467] R: 30m / D: P Wie oben aus einem 0,3m³ großen, unbelebten Objekt.	Flüssigkeiten zerstören [12]
Dehydrieren (30dm³) (F)[5463] R: 30m / D: P Entfernt alle Flüssigkeit (gewöhnlich Wasser) aus einem 0,03m³ unbelebten Objekt.	Flüssigkeiten zerstören [8]
Dehydrieren (F)[8090] R: B / D: P Entfernt alles Wasser aus Essen, Milch usw. Die Substanz kann durch Wasserzugabe wieder normal gebraucht werden. Lagerzeit für dehydrierte Nahrung ist praktisch unbegrenzt.	Wege des Feinschmeckers [17]
Dehydrieren (F)[6297] R: B / D: P Magier entzieht 0,03 m3 pro Stufe Material Wasser. Kann Essen dehydrieren, Kleidung trocknen u.ä.	Wege des Überlebens [9]
Deodorant (F)[8430] R: B / D: P Entfernt jeglichen äußeren Geruch vom Körper. Atem und Haut werden geruchlos, bis die Umwelt wieder durchsetzt.	Wege des Äußeren [7]
Depression / Manie (M)[7599] R: 3m/St / D: P Ziel hat starke Stimmungsschwankungen. Zwischen +25 und -25 auf alle Aktionen. Ist der Bonus im Kampf positiv, fügt er sich, seinen Verbündeten, seiner Ausrüstung und seinen Gegnern extremen Schaden zu.	Psychose meistern [12]
Der rennende Tod (F)[6345] R: 30m / D: - Das Opfer wird rennen, bis es tot umfällt. Legt man es in Ketten, so wird es weiter laufen, wenn es wieder frei ist.	Flüche [20]
Der Ruf der Wildnis (M)[25685] R: 30m / D: P Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.	Tiere meistern [9] und Tiere meistern [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Design ändern[15920] R: B / D: 1 h/ST Dieser Zauber erlaubt es eine Tätowierung entweder zu verändern oder auf der Haut zu verschieben. Der Tätowierer muss „Fleisch vorbereiten“, Instrumente und neue Pigmente sowie entweder die Fertigkeit des Gießers oder ein durch „Design speichern“ gespeichertes Bild benutzen. Die Farben können geändert oder das Muster kann teilweise oder vollständig neu gezeichnet werden, aber Größe muss konstant bleiben. 10 cm² können pro Stunde geändert werden. Der gesamte Entwurf kann auch in einen anderen Bereich des Körpers mit den folgenden Einschränkungen verschoben werden. Die Tätowierung darf sich nicht mit einer anderen Tätowierung überlappen und darf die ganze Zeit nicht in der Größe geändert werden, wohl aber in der Form. Allerdings kann dies eine Verzerrung hervorrufen, welches eine Neuzeichnung erforderlich macht. Die Tätowierung kann mit einer Geschwindigkeit von 2,5cm pro Stunde bewegt werden. Die Bewegung oder das Neuzeichnen einer Tätowierung verübt 10 Schaden/h auf das Lebewesen.	Magische Tätowierungen [15]
Design speichern[15909] R: B / D: 1 KR/ST Dieser Spruch erlaubt es dem Zauberkundigen ein Bild von einem normalen Tattoo, einem verzaubertem Tattoo oder auch einer Zeichnung permanent zu speichern. Das Bild kann als Vorlage für die Sprüche dieser Liste benutzt werden oder mit dem Spruch „Design übertragen“ exakt kopiert werden. Eine Fläche von 6,5cm² kann pro KR gespeichert werden.	Magische Tätowierungen [4]
Design übertragen[15910] R: B / D: V Dieser Zauberspruch erlaubt es dem Zauberkundigen, ein Bild, das er durch „Design speichern“ in Erinnerung behalten hat, auf ein andere Oberfläche exakt zu übertragen. Wenn nur eine normale Tätowierung eingraviert werden soll, kann das Bild mit einer Geschwindigkeit von 26 cm²/h dupliziert werden; wenn es sich dabei um eine verzauberte Tätowierung handelt, dauert der Zauber 24 Stunden und muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die im normalen Tätowierungsprozess verwendet werden, gesprochen werden.	Magische Tätowierungen [5]
Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).	Sinne meistern [12]
Desillusionieren (U)[5412] R: 30m / D: - Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zauberer.	Mönchsinne [12]
Desintegrieren[14272] R: ? / D: ?	Kraft meistern [20]
Desintegrieren (0.3m³) (F)[4622] R: 30m / D: P Desintegriert komplett 0.3 m³ anorganisches Material.	Materie zerstören [15]
Desintegrieren (3m³) (F)[4626] R: 100m / D: P Wie oben, mit Objekten bis 3 m³ Größe und mit 100 m Reichweite.	Materie zerstören [50]
Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.	Gesetz der Gefängnisse [20]
Desorientierung (M)[5514] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Ziel bekommt -25 auf alle Orientierungs-, Wahrnehmungs- und Initiativewürfe.	Verstand zerstören [3]
Desoxygenieren (15m; 1%) (F c)[5487] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 15m Radius und einer Geschwindigkeit von 1%.	Gas zerstören [13]
Desoxygenieren (3m; 1%) (F c)[5478] R: 30m / D: C Wie Luft stoppen, aber der Magier kann aus einem Feld mit 3m Radius den Sauerstoff entfernen, mit einer Geschwindigkeit von 1% des ursprünglichen Gehalts pro KR.	Gas zerstören [4]
Desoxygenieren (3m; 5%) (F c)[5486] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 3m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.	Gas zerstören [12]
Desoxygenieren (6m; 1%) (F c)[5481] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius.	Gas zerstören [7]
Desoxygenieren (6m; 20%) (F c)[5491] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 20%.	Gas zerstören [25]
Desoxygenieren (6m; 5%) (F c)[5489] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.	Gas zerstören [15]
Diagnose (I)[5819] R: B / D: - Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.	Geburtshilfe [8]
Dialog (I *)[3714] R: 15Km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [19]
Dialog (I *)[3709] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dialog (I *)[3704] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [9]
Dialog (I *)[3700] R: 150m / D: C Wie Sendung, aber das Ziel muß den Kontakt wollen (sh. Einleitung) und Magier kann vom Ziel verbale Kommunikation empfangen.	Primitive Stimme [5]
Dicke / Tiefe schätzen[14450] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [12]
Die Brücke des Mönchs (F)[5344] R: S / D: 1 KR/St Zauberer kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).	Die Brücke des Mönchs [50]
Die Verbindung erneuern (H)[26231] R: B / D: P Wie Wahre Wiederbelebung (H), aber der Zauberkundige kann die Seele eines Ziels zurückholen, welches Opfer des Spruchs Schwarze Absolution (F *) (oder irgendetwas Vergleichbarem) geworden ist.	Leben beherrschen [60]
Dienstbarer Geist (F)[3332] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.	Erschaffung [5]
Dimensionales Gepäck (F)[8215] R: B / D: 1h/St Magier erschafft einen interdimensionalen Raum (max. 0,03 m³ / Stufe), der bis zu 10 kg / Stufe hält, aber nur 0,5 kg / Stufe wiegt. Zauber muß auf einen passenden Behälter gelegt werden, der auch normalerweise die 0,5 kg / Stufe hält. Geht der Zauber fehl, so sind alle Gegenstände im interdimensionalen Raum für immer verloren.	Gesetz des Packens [50]
Dirigent (P)[8371] R: S / D: 1min/St Magier kann eine Gruppe Musikanten koordinieren und führen. So bleiben die einzelnen Musiker im Takt mit anderen.	Gesetz der Musik [17]
Diskord (F)[8372] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft unrythmische und unmusikalische Geräusche. Musik ist schrecklich (Meisterentscheid, ob Leute fliehen...).	Gesetz der Musik [18]
Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Türen des Geistes [8]
Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Erhabene Brücke [9]
Distanzloser Schritt (150m)[14507] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [12]
Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Türen des Geistes [11]
Distanzloser Schritt (30m)[14502] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [6]
Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: - Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).	Türen des Geistes [5]
Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: - Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.	Erhabene Brücke [3]
Distanzloser Schritt (F)[5339] R: S / D: - Zauberer teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).	Die Brücke des Mönchs [14]
Distanzloser Schritt I (F)[4965] R: 3m / D: - Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.	Fortbewegung [4]
Distanzloser Schritt II (F)[4968] R: 3m / D: - Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 60m.	Fortbewegung [7]
Distanzloser Schritt III (F)[4971] R: 3m / D: - Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 100m.	Fortbewegung [11]
DNA manipulieren[16260] R: B / D: - Der Zauberkundige erlangt nahezu vollständige Kontrolle über die DNA eines Ziels. Pro Anwendung dieses Zaubers kann nur eine Eigenschaft verändert werden. Der genaue Ort und die Verwendung des Merkmals müssen bekannt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.	Wege der Genetik [20]
Dokument lokalisieren (I)[8421] R: 30m / Stufe / D: C Magier bekommt einen Richtungssinn für das gewünschte Dokument / Text / Buch o.ä.	Bibliothek meistern [25]
Dolch (F *)[4465] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.	Waffen meistern [3]
Dom (F)[3278] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen Dom aus magischer Energie mit max. 3m Radius pro Stufe, der von allen Angriffen 20 SP / Stufe abzieht.	Befestigungen meistern [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dominanz (F)[16255] R: B / D: - Der Zauberkundige kann ein beliebiges rezessives Merkmal gegenüber dem dominierenden Merkmal dominant werden lassen. Diese "Mutation" wird von der Zielperson an ihre Nachkommenschaft weitergegeben. Ein Ziel muss nicht das dominante Merkmal besitzen, um ein rezessives Merkmal "durchzusetzen". Ein Merkmal kann homozygot rezessiv sein und würde durch diesen Zauber (zumindest was das Ziel und seine Nachkommen betrifft) homozygot dominant werden.	Wege der Genetik [15]
Donner (F)[8390] R: 3m/St / D: - erzeugt ploppende, krachende, explosionsartige usw. Geräusche an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite. Lautstärke kann bis Stufe x Lautstärke der Stimme des Magiers sein. Wegen der kurzen Dauer entsteht kein Schaden.	Die kleinen Tricks [14]
Donnerstab (F)[6143] R: B / D: 1KR/St Der Druidenstab bewirkt einen kritischen Treffer durch Elektrizität zusätzlich zu einem normalen krit. Treffer. Die Schwere entspricht dem normalen krit. Treffer. (1-50: A, 51-90: B, 91-110: C, 111-130: D und >130: E)	Druidenstab [17]
Doppelte Gelenkigkeit (U)[8104] R: S / D: 10min/St Der Körper des Magiers wird doppelt gelenkig. Er bekommt dadurch +2 / Stufe auf Entfesseln u.ä. und +1 / Stufe auf Akrobatik und Tanzen u.ä..	Körper meistern [8]
Doppelte Reise des Geistes[15426] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [35]
Doppelter Zauber (F)[3472] R: S / D: - Der nächste Zauber des Magiers kostet doppelte Energiepunkte und wirkt wie aus zwei Quellen der Macht gleichzeitig (z.B.: Mental- und Grundmagie). WW für die Quelle, die schwerer zu widerstehen ist.	Gesetz der Magie [7]
Doppeltes Bewußtsein[15423] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [20]
Dorn II *[19430] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [12]
Dorn III *[19436] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [19]
Dorn*[19425] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [7]
Dornenwall (F)[6096] R: 30m / D: 10min/St Erschafft einen 3x3x1,5m großen Wall aus sehr schwer biegsamen Dornen. Jeder, der sich hindurch begibt, erhält pro 30 cm 1W10 Attacken mit Messern (Grundtrefferpunkte). Wall muß auf festem Untergrund stehen.	Bäume meistern [13]
Drachenauge[14948] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [50]
Drachenhaut (F)[6286] R: S / D: 1min/St Haut des Magiers wird hart wie Drachenhaut (RS gegen Magie 20)	Wege der Tiere [50]
Drachenschwinge (F)[6284] R: S / D: 1min/St Wie 16), aber mit 60 m / KR.	Wege der Tiere [25]
Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.	Gesetz des Vertrauten [20]
Drogen & Gift analysieren (I)[6522] R: 30 cm / D: - Wie 1), identifiziert aber ein Gift / eine Droge und gibt dessen Stufe und das entsprechende Gegengift an.	Analysen [3]
Drogen entdecken (P)[6543] R: S / D: - Magier nimmt alle Drogen in 3m Umkreis wahr.	Detektivsinne [1]
Dröhnende Stimme (F)[8387] R: S / D: 1min/St Magier kann die Lautstärke seiner Stimme um (Stufe / 3) x verändern.	Die kleinen Tricks [11]
Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.	Körper erhalten [30]
Druck widerstehen (F)[6310] R: S / D: 10min/St Ziel kann 1 Bar pro Stufe zusätzlich ohne Schaden aushalten.	Wege des Überlebens [30]
Drücken (F)[5540] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe von sich wegdrücken. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich weit weggedrückt. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe weit weggeschoben, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.	Wege des Zerreißens [10]
Druckwelle I (F)[14347] R: 30m / D: - Wie Schockwelle I, jedoch ohne Schadenswirkung. Stattdessen muss den Zielen in dem 3m Kegel ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 30 cm/1 Fehlwurf zurückgedrängt.	Schockwellen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Druckwelle II (F)[14353] R: 60m / D: - / WW:-30 Wie oben, aber mit anderer Reichweite und MM Wert.	Schockwellen [14]
Druidenauge c[16280] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [50]
Druidensymbol (U)[6133] R: B / D: V Magier kann einen Zauber auf dem Stab speichern, und ihn später ohne Vorbereitungszeit sprechen. (Nur ein Spruch auf einmal)	Druidenstab [7]
Düngen (F)[8276] R: Sicht / D: P Stellt das Stickstoffgleichgewicht wieder her und unterstützt das Wachstum erwünschter Pflanzen.	Gesetz des Farmers [14]
Dunkelbolzen I[13900] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [3]
Dunkelbolzen II[13906] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [9]
Dunkelbolzen III[13910] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [13]
Dunkelfeuer rufen[13911] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [14]
Dunkelfeuerbolzen I[13909] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [12]
Dunkelfeuerbolzen II[13913] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [16]
Dunkelfeuerbolzen III[13916] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [20]
Dunkelheit (100m) (F)[4597] R: T / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 100 m.	Dunkelheit [9]
Dunkelheit (150m) (F)[4602] R: T / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 150m.	Dunkelheit [14]
Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.	Gesetz des Lichts [9] und Leuchten [11]
Dunkelheit (300m) (F)[4604] R: T / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 300m.	Dunkelheit [20]
Dunkelheit (30m) (F)[4593] R: T / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 30 m.	Dunkelheit [5]
Dunkelheit (30m/St) (F)[4606] R: T / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.	Dunkelheit [30]
Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.	Gesetz des Lichts [6] und Leuchten [7]
Dunkelheit (6m) (F)[4590] R: T / D: 10min/St Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.	Dunkelheit [1]
Dunkelheit (F)[6934] R: T / D: 10min/St Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.	Verkleidungen der Natur [7]
Dunkelheit (F)[6518] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 15m pro Stufe.	Ablenkung [30]
Dunkelheit (F)[6514] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 6m pro Stufe.	Ablenkung [14]
Dunkelheit (F)[6505] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt mit der Dunkelheit der schwärzesten Nacht.	Ablenkung [5]
Dunkelheit I[13899] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [2]
Dunkelheit II[13904] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [7]
Dunkelheit kontrollieren[13902] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [5]
Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c)[4595] R: 15m Radius / D: C Wie oben mit Radius 15 m.	Dunkelheit [7]
Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c)[4599] R: 6m Radius / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Dunkelheit [11]
Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c)[4592] R: 6m Radius / D: C Magier kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.	Dunkelheit [3]
Dunkelheit kontrollieren (F c)[6503] R: 3m / D: C Der Magier kann die Dunkelheit in seiner Umgebung beliebig vertiefen, sie aber nicht erhellen.	Ablenkung [3]
Dunkelheit meistern[13919] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [50]
Dunkelheitssicht[13901] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [4]
Dunkle Versuchung[19298] R: ? / D: ?	Seelentod [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.	Flüche [29] , Verstand beherrschen [29] , Verstand kontrollieren [31] , Psychose meistern [32] , Kanäle [33] , Zuflucht des Verstandes [33] , Schicksal meistern [33] und Verstand beherrschen [33]
Dunkler Fluch[19463] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [50]
Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: - Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.	Schwarzes Wissen [5] und Wissen [11]
Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: - Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.	Schwarzes Wissen [11] und Wissen [18]
Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: - Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.	Schwarzes Wissen [14] und Wissen [20]
Durch Erde / Gestein graben (F)[8301] R: B / D: - Magier kann bis Stufe m³ Erde (1/4 bei Gestein) ausgraben. Gestein wird in Brocken von etwa 1 m³ ausgegraben.	Gesetz des Bergbaus [16]
Durch Stein gehen (F)[8307] R: S / D: 1min/St Magier kann durch 2,5 cm / Stufe anorganischem Material mit 2,5 cm / Stufe gehen.	Gesetz des Bergbaus [30]
Durch Tiere sehen (100m)c[15533] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [6]
Durch Tiere sehen (150m)c[15536] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [11]
Durch Tiere sehen (30m)c[15530] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [1]
Durch Zeichen beobachten c[14946] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [25]
Durch Zeichen beobachten c[14937] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [12]
Durchbohren (F)[5544] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Objekt (Finger, Hand, Waffe o.ä.) durch ein anderes Objekt hindurchbohren, welches einen kritischen Treffer durch spitze Waffen erhält. Kann z.B. benutzt werden, um ein Objekt in einem Schild zu verankern, ein Loch in eine Wand zu machen o.ä.	Wege des Zerreißens [14]
Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/Stufe hindurchgehen.	Bewegungen [14]
Durchgehen (F)[5266] R: S / D: 1min/St Magier kann mit 1,5m / KR durch unbelebtes Material hindurchgehen.	Mystischer Wechsel [20]
Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.	Lebendes ändern [20]
Durchkreuzen I[19908] R: ? / D: ?	Spruchfluch [1]
Durchkreuzen II[19910] R: ? / D: ?	Spruchfluch [6]
Durchkreuzen III[19913] R: ? / D: ?	Spruchfluch [11]
Durchkreuzen IV[19917] R: ? / D: ?	Spruchfluch [17]
Eberstärke (F)[6273] R: S / D: 1KR/St Die Körperkraft des Magiers wird verdoppelt.	Wege der Tiere [10]
Echte Monsterform (F)[6169] R: S / D: 10min/St Wie 19) mit Bewegungs- und Angriffsfähigk. des Monsters. Masse von 1/40 bis 400x. Zauberpatzer wie bei 20).	Formen der Natur [25]
Echte Tierform (F)[6166] R: S / D: 10min/St Wie 16), aber Magier erhält auch die Angriffsfähigkeiten des Tieres Masse kann von 1/20 bis 40x seiner Masse sein.	Formen der Natur [18]
Echte Tierform (F)[3760] R: S / D: 10min/St Wie Wege der Tiere, aber der Magier bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.	Wege der Körperveränderung [20]
Ecke (F *)[7116] R: S / D: V Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.	Kampfreflexe [12]
Ecken Dunkelfeuerbolzen[13917] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [25]
Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: - Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.	Wissen über Metall [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eckensäurebolzen (E)[3510] R: 100m / D: - Wie Säurebolzen (100m), aber der Magier kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.	Gesetz der Säure [19]
Edelsteine erschaffen[14678] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [10]
Edelsteine finden[14670] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [2]
Edelsteine finden (I)[8299] R: S / D: - Wie Ader finden, aber für Edelsteine > 0,25 Karat & härter als Quarz.	Gesetz des Bergbaus [14]
Edelsteine reinigen (F)[8289] R: B / D: - Reinigt 1 Karat / Stufe von Schmutz und mineralischen Ablagerungen.	Gesetz des Bergbaus [4]
Edelsteine schätzen[14457] R: ? / D: ?	Abschätzen [1]
Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: - Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).	Verstand schützen [25]
Eifersucht[14556] R: ? / D: ?	Einflüsse [8]
Eigene Aura[16326] R: ? / D: ?	Sternenlicht [2]
Eigene Aura I[14801] R: ? / D: ?	Lichtmagie [3]
Eigene Aura II[14803] R: ? / D: ?	Lichtmagie [5]
Eigene Aura III[14805] R: ? / D: ?	Lichtmagie [7]
Eigene Quelle der Macht (F)[3475] R: V / D: V Magier kann jeden Zauber der 1. Stufe seiner Quelle der Macht sprechen. Hybridmagier und Erzmagier müssen eine Quelle wählen.	Gesetz der Magie [10]
Eigenschaft senken I (F)[4628] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 5 zeitweise gesenkt. Eigenschaften sind: Körperkraft, Reaktion, Geschicklichkeit, Selbstbeherrschung und Weisheit.	Physische Erosion [2]
Eigenschaft senken III (F)[4632] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 15 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [6]
Eigenschaft senken V (F)[4636] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 25 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [11]
Eigenschaft senken X (F)[4641] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 50 Punkte zeitweise gesenkt.	Physische Erosion [20]
Ein- / Ausrenken (U)[8101] R: S / D: 1min/St Magier kann ohne Schmerzen ein Gelenk aus- oder einrenken. +2 / Stufe auf Entfesseln o.ä..	Körper meistern [5]
Einbetten I[15978] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch der Mental- oder Göttermagie in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.	Mental- & Göttermagie einbetten [3]
Einbetten I[15889] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Spruch der Stufe 1 in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.	Grundmagie einbetten [3]
Einbetten I[15046] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [3]
Einbetten II[15980] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [6]
Einbetten II[15891] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [5]
Einbetten II[15047] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [5]
Einbetten III[15982] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [9]
Einbetten III[15893] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [7]
Einbetten III[15049] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [7]
Einbetten IV[15985] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [12]
Einbetten IV[15895] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [9]
Einbetten IV[15051] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [9]
Einbetten V[15986] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Einbetten V[15897] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [11]
Einbetten V[15053] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [11]
Einbetten VI[15899] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 6 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [13]
Einbetten VI[15055] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [13]
Einbetten VII[15901] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 7 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [15]
Einbetten VII[15057] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [15]
Einbetten VIII[15059] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [17]
Einbetten X[15989] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [25]
Einbetten X[15902] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [20]
Einbetten X[15061] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [20]
Eindringlich I *[19925] R: ? / D: ?	Spruchwächter [4]
Eindringlich II *[19933] R: ? / D: ?	Spruchwächter [13]
Eindringlich III *[19937] R: ? / D: ?	Spruchwächter [17]
Einengungsfluch[19458] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [18]
Einfrieren (F c)[6930] R: 3m / D: C Bis zu 0,03m3/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.	Verkleidungen der Natur [3]
Einfrieren (F)[3798] R: B / D: 1h/St Magier kann 1 Objekt pro Stufe um bis zu 10 °C kälter als die Umgebung halten (max. -50 °C).	Wege des Experimentierens [12]
Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).	Zuflucht des Verstandes [2]
Eingebung I (I)[6875] R: S / D: - Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.	Visionen der Zukunft [1] , Visionen [2] , Brücke der Zeit [2] , Eingebungen der tiefen Erde [2] , Antworten [3] , Zeitsinn [3] und Ahnung [5]
Eingebung II (I)[7007] R: S / D: - Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.	Ahnung [11]
Eingebung III (I)[6877] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.	Visionen der Zukunft [3] , Brücke der Zeit [4] , Antworten [5] , Eingebungen der tiefen Erde [5] und Zeitsinn [6]
Eingebung V (I)[6880] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.	Visionen der Zukunft [5] , Visionen [5] , Eingebungen der tiefen Erde [7] , Antworten [8] , Brücke der Zeit [8] und Zeitsinn [9]
Eingebung VII (I)[14634] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.	Eingebungen der tiefen Erde [12]
Eingebung X (I)[6882] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.	Visionen [9] , Visionen der Zukunft [10] , Antworten [11] , Brücke der Zeit [13] , Eingebungen der tiefen Erde [15] und Zeitsinn [17]
Eingebungen I (M *)[6661] R: 30m / D: 2KR/St Magier kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.	Inspiration/ Eingebung [2]
Eingebungen II (M *)[6663] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.	Inspiration/ Eingebung [4]
Eingebungen IV (M *)[6666] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.	Inspiration/ Eingebung [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eingebungen IX (M *)[6676] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +45.	Inspiration/ Eingebung [19]
Eingebungen meistern (M)[6680] R: V / D: 1KR/St Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste sprechen.	Inspiration/ Eingebung [50]
Eingebungen V (M *)[6668] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.	Inspiration/ Eingebung [9]
Eingebungen VI (M *)[6671] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +30.	Inspiration/ Eingebung [12]
Eingebungen VII (M *)[6674] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +35.	Inspiration/ Eingebung [15]
Eingebungen VIII (M *)[6675] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +40.	Inspiration/ Eingebung [17]
Eingebungen X (M *)[6678] R: 30m / D: 2KR/St Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +50.	Inspiration/ Eingebung [25]
Einpacken (F)[8193] R: 30cm R/St / D: - Magier kann einen Gegenstand mit den gerade vorhandenen Materialien (Faden, Papier usw.) einpacken. Stück darf höchstens 0,03 m³ groß sein. Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [1]
Einstimmen (I M)[3696] R: B / D: P Stimmt den Magier auf ein Ziel ein, für den Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste. Handelt es sich um ein williges Ziel, klappt der Spruch automatisch, wenn nicht, hat das Ziel einen WW. Klappt dieser um +25, so bemerkt es was vorgeht. Das Einstimmen kann durch einfaches Magie entdecken bemerkt werden.	Primitive Stimme [1]
Einsturzwarnung (F)[8288] R: S / D: 1min/St Warnt vor einem drohendem Einsturz in 1,5 m Radius pro Stufe.	Gesetz des Bergbaus [3]
Eis[14941] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [16]
Eis schmelzen (F)[5420] R: 30m / D: P Schmilzt bis zu 0,3m³ pro Stufe Eis.	Festes zerstören [1]
Eis schneiden (F)[6304] R: B / D: P Magier kann 0,3 m3 pro Stufe Eis in beliebige Stücke schneiden.	Wege des Überlebens [16]
Eis verdunsten (30m³) (F)[4612] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³; Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [5]
Eis verdunsten (3m³) (F)[4608] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3 m³ Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [1]
Eis verdunsten (3m³/Stufe) (F)[4617] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Eis in Wasserdampf.	Materie zerstören [10]
Eisball (12m) (E)[5095] R: 100m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 12m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Gesetz des Eises [20]
Eisball (6m) (E)[5084] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Gesetz des Eises [7]
Eisbolzen (100m) (E)[5088] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Eises [11]
Eisbolzen (150m) (E)[5092] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Eises [15]
Eisbolzen (30m) (E)[5083] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.	Gesetz des Eises [6]
Eisbolzen (E)[5034] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.	Wege der Elemente [7]
Eisen bearbeiten[15873] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zauberkundigen, Eisen zu bearbeiten.	Anorganisches bearbeiten [1]
Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [2]
Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.	Gedankengriff [3]
Eisensicht (U c)[5418] R: S / D: C Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.	Mönchsinne [30]
Eisensicht c[15501] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [8]
Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.	Elementenschild [19]
Eiswall (3x3m) (E)[5617] R: 15m / D: P Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.	Gesetz der Barriere [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Eiswall (6x6m) (E)[5624] R: 15m / D: P Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.	Gesetz der Barriere [18]
Eiswall (E c)[5205] R: 3m / D: C Erschafft einen 3mx3mx(0,6m am Boden, 0,3m an der Spitze) großen Wall aus transparentem Eis. Er bleibt bis: er schmilzt (100 TP durch Feuer, oder man sich durchhackt (50 KR für eine Person). Benötigt eine Wasserquelle in 3m Entfernung.	Festes verändern [10]
Eiswall (E)[5085] R: 30m / D: P Beschwört einen Wall aus Eis mit den Maßen 3x3x(0.6 unten und 0.3 oben)m. Man kann ihn durchschmelzen (100 W6 TP) oder durchgraben (50 KR für 1 Person) oder man kann ihn umkippen, wenn er nicht an einer Wand lehnt.	Gesetz des Eises [8]
Ekstase[14610] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [7]
Elektrische Rüstung (D)[3318] R: 3m / D: 1min/St Schützt das Ziel gegen alle Angriffe mit Elektrizität durch einen Bonus von +20. Dieser Spruch schützt nicht gegen Angriffe mit Licht.	Elektrizität [14]
Elektrizität erzeugen (F)[3665] R: 3m/St / D: V Magier kann aus einer Quelle magnetischer Energie elektrische Energie erzeugen. Je stärker die Quelle, desto stärker kann der Effekt sein (von leicht statischer Energie, die sich 1h/St hält, bis 2xLichtbolzenangriff).	Magnetische Wege [16]
Elektrizitätskreis (E)[3316] R: 30m / D: 1KR/St Wie Elektrizitätswall, aber es entsteht ein Kreis mit 3m Radius. Für je 12 weitere Energiepunkte kann der Magier die Schwere des krit. Treffers um einen erhöhen (12=A, 24=B, 36=C ...)	Elektrizität [12]
Elektrizitätswall (E)[3311] R: 30m / D: 1KR/ST Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.	Elektrizität [5]
Elektromagnetismus entdecken (F)[3654] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann alle Quellen des gewünschten Elektromagnetismus entdecken.	Magnetische Wege [4]
Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.	Körper erhalten [13]
Elemente meistern (F E)[5048] R: V / D: 1KR/St Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.	Wege der Elemente [50]
Elementen Vermehrung (F)[3481] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magier der Elementenmagie.	Gesetz der Magie [15]
Elementen widerstehen[16190] R: ? / D: ?	Natur schützen [2]
Elementen widerstehen (D)[6151] R: S / D: 1min/St Schützt gegen Temperaturen von -30 bis 100 °C und gibt +10 Bonus auf WW gegen Hitze- und Kälte-Zauber.	Formen der Natur [2]
Elementenangriffszauber (F *)[4095] R: B / D: V Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.	Klinge des Kriegers [10]
Elementenbehälter (F)[3805] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft eine unbewegliche Sphäre (0,3m/St Ø), die wie Elementenschild wirkt. Magier kann innerhalb oder außerhalb dieser Sphäre sein.	Wege des Experimentierens [19]
Elementendiener (F)[5042] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen `Diener` (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T (als `servant Spirit`) beschrieben.	Wege der Elemente [15]
Elementendiener beschwören (E)[5050] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Magier kann einen Elementendiener beschwören (siehe C&T für Werte). In Reichweite müssen die nötigen Materialien für das Element sein (z.B. ein Lagerfeuer für einen Feuerdiener, Eis für Eisdiener usw.), welches sich dann graduell innerhalb von zwei Kampfrunden manifestiert.	Elemente beschwören [5]
Elementendiener kontrollieren (M *)[5049] R: 3m/St / D: C Der Magier erhält völlige Kontrolle über einen Elementendiener. Wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Wesen bis die Beschwörungszeit um ist oder es vom Beschwörer in seine Existenzebene zurückgeschickt wird.	Elemente beschwören [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Elementendiener meistern (E)[5051] R: 1 / D: - Wie Elementendiener kontrollieren, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren um das Wesen zu beherrschen. Das Wesen bleibt und gehorcht dem Magier bis dieser stirbt, das Wesen außerhalb der Reichweite (30m/St) ist, oder der Magier es zurückschickt.	Elemente beschwören [6]
Elementengift (E)[7882] R: B / D: 1KR/St Wenn der nächste krit. Treffer, der erzielt wird, eine Blutung mit x SP / KR verursacht und dem Ziel ein WW mißlingt, so wird es von einem Elementengift befallen, das langsam den Körper durchsetzt. Für 1KR/1% Fehlwurf erhält das Opfer 1W10 `Elemententreffer` pro KR. Wenn die gesamten Trefferpunkte die Lebensenergie plus Körperkraft des Opfers übersteigen, so wird der Körper von dem Gift überwältigt (ein Feuerelement läßt den Körper in Rauch aufgehen, ein Eiselement verwandelt ihn in eine Eisstatue, Wasser läßt ihn zerfließen usw.). Die einzige `Heilung` wäre ein Abbrechen des Zaubers durch den Magier oder ein Heilen der Elemententrefferpunkte, die allerdings nur mit halber Geschwindigkeit heilen (10 normale Schadenspunkte zu heilen entspräche also 5 Elemententrefferpunkten), oder es wird ein entgegengesetztes Elementengift zugesetzt.	Ritter`s Waffen [12]
Elementenmagie brechen (F)[3625] R: 1 / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [7]
Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [13]
Elementenmagie Schild (F)[3638] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [14]
Elementenparade (F)[4106] R: B / D: 1 Parade Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Magier wird sein Pool der Waffe abgezogen.	Klinge des Kriegers [25]
Elementenresistenz I *[16066] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [10]
Elementenresistenz II *[16075] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [25]
Elementenresistenz III *[16077] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [35]
Elementenrüstung (F)[3639] R: S / D: 1min/St Magier hat einen Bonus von +20 bei allen Würfen gegen ein von ihm beim Zaubern bestimmtes Element.	Magische Verteidigung [15]
Elementenschild (F)[3804] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen unbeweglichen magischen Schild, der eine Art von Element (inkl. Gase, Licht, mag. Elemente (WW!), etc.) nicht hindurchläßt. Schild kann max. Stufe / 3 m breit und hoch sein.	Wege des Experimentierens [18]
Elementenschild (F)[3634] R: S / D: 1min/St Magier hat einen Bonus von +2 / Stufe gegen Zauber, die ein von ihm beim Zaubern gewähltes Element benutzen.	Magische Verteidigung [12]
Elementenschutz[16198] R: ? / D: ?	Natur schützen [11]
Elementenschutz (D)[6972] R: S / D: 1min/St Wie Hitze widerstehen und Kälte widerstehen, schützt aber gegen alle natürlichen Temperaturen.	Innerer Schutz [11]
Elementenwächter beschwören (E)[5058] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [30]
Elementenwächter meistern (E)[5059] R: 1 / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber einen Elementenwächter (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [50]
Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.	Waffen verändern [12]
Elephantiasis (F)[6362] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer die Elefantenkrankheit. Eine seiner Extremitäten schwillt auf 5-fache Größe an.	Krankheiten [20]
Eltern bestimmen (I)[16244] R: B / D: - Der Zauberkundige kann anhand von Gewebeproben (eine von jedem möglichen Elternteil und Kind) bestimmen, welche die ursprünglichen Stammväter eines Wesens sind.	Wege der Genetik [4]
Emotionale Unordnung heilen (H)[7908] R: B / D: P Heilt ein Ziel von emotionaler Unordnung (was immer man sich darunter vorzustellen hat...)	Verstand heilen [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Emotionales Durcheinander (M)[7602] R: 3m/St / D: P Ziel wird in allen möglichen Situationen völlig aufgeregt, auch wenn nichts passiert (Wache, Essen). Meister muß die Spieler mit dem Jungen, der "WOLF" ruft zum Wahnsinn treiben...	Psychose meistern [15]
Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.	Geburtshilfe [17]
Emotionen steuern (M)[8374] R: S / D: 1min/St Magier kann die Emotionen seines Publikums leicht ändern. Ein Militärmarsch könnte so die Zuhörer willig gegen einen drohenden Feind ziehen lassen, ein Trauerstück läßt die Leute weinen, usw.	Gesetz der Musik [20]
Empathie (I c)[7722] R: 3m / D: 1KR/St (C) Der Magier erfährt die allgemeinen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.	Geist verschmelzen [1]
Empathie (I c)[3753] R: 30m / D: C Magier kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.	Wege der Körperveränderung [13]
Empathie (I M)[3699] R: 3m / D: C Wie Sympathie, aber der Magier wird von den Gefühlen des Ziels nicht beeinflußt und das Ziel erfährt die Gefühle des Magiers nur, wenn es ihn berührt.	Primitive Stimme [4]
Empathie c[14533] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [3]
Empathierune (F)[3721] R: B / D: V Bindet einen Gegenstand an den Besitzer. Besitzer muß anwesend sein und den Gegenstand berühren. Will ein anderer den Gegenstand benutzen, verschwinden alle Runen bis auf permanente.	Schwertrunen [3]
Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.	Geburtshilfe [18]
Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.	Geburtshilfe [12]
Emphathie[16119] R: B / D: 24h Ein Gegenstand wird mit Einfühlungsvermögen ausgestattet. Siehe Spell Law Abschnitt 9.2.2.	Wege der Verzauberung [2]
Energie abziehen (F)[7685] R: V / D: - Magier entzieht einem gespeicherten Beherrschten die Energiepunkte. Magier bekommt sie hinzu (nicht über Maximum), und das Ziel verliert 5% der Punkte permanent.	Wege der Beherrschten [19]
Energie abziehen (F)[3604] R: 3m/St / D: P Zieht 1 EP / St des Magiers von einem Ziel ab. EP sind einfach weg.	Magie meistern [11]
Energie beleben[15957] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [6]
Energie bestimmen (I *)[3471] R: 3m/St / D: - Magier erfährt die exakte Anzahl an Energiepunkten, die ein Zauber kostet.	Gesetz der Magie [6]
Energie leihen (F)[3603] R: S / D: P Magier kann EP von sich selbst leihen (von zukünftigen Tagen). Er kann Stufe / 3 volle Ladungen leihen, muß diese dann jedoch auch in den folgenden Tagen theoretisch zur Verfügung stellen. Er darf nicht mehr als sein normales Maximum auf einmal haben, oder er erleidet eine Überladung.	Magie meistern [10]
Energie meistern[14276] R: ? / D: ?	Kraft meistern [50]
Energie sichern (U)[3612] R: S / D: 1h/St Magier kann bis zu seinem Maximum an EP speichern. Mit einer festgelegten Aktion werden diese EP verfügbar, die nur dann abgezogen werden können. Magier kann ein Schloß bestimmen, so daß nach dem Zauber der Rest wieder sicher ist. Kommt er irgendwie über sein Maximum an EP (entweder die verfügbaren oder die sicheren), so wird er überladen.	Magie meistern [20]
Energie übermitteln (F)[7675] R: S / D: 1KR/St Erlaubt es einem ausgewählten und gespeichertem Beherrschten Energiepunkte vom Magier zu erhalten und diese für eigene Zauber zu verwenden.	Wege der Beherrschten [9]
Energie umwandeln (F)[3601] R: S / D: V Wandelt übertragene Energiepunkte um. Nur Götter-, Mental-, Grund- und Alte Magie, keine primäre Grundmagie.	Magie meistern [7]
Energieausstrahlung verringern (P)[4891] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Energieaausstrahlung eines Objektes so reduziert werden, das schwächere Gegenstände nicht entdeckt werden können und dass mächtige Gegenstände wie schwächere erscheinen (für Zauber wie Essenz/Mentalmagie/Göttermagie entdecken).	Sinne des Verstandes formen [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.	Gesetz der Gefängnisse [14]
Energiepool (F)[3607] R: S / D: V Erschafft einen magischen Energiepunktepool, der von jedem Magier der verbunden ist, benutzt werden kann. Pool hält maximal die maximalen EP aller beteiligten Magier. Stirbt ein Magier, verringert sich das Fassungsvermögen. Sind dann mehr EP als erlaubt im Pool, werden alle Magier überladen.	Magie meistern [14]
Energiepunkte speichern[19507] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [10]
Energierune[14881] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [30]
Energierune (F)[3736] R: B / D: V Der Magier kann Energiepunkte in dem Gegenstand speichern bis zu einer Anzahl von dessen Runenkapazität.	Schwertrunen [19]
Energierüstung (F)[3516] R: S / D: 1KR/St Erschafft eine schimmernde Rüstung um den Magier. RS gegen Magie entspricht der Stufe des Magiers (die anderen entsprechend). Die Rüstung ist gewichtslos und behindert weder beim Kämpfen noch beim Bewegen.	Kraftfelder [4]
Energiesauger (F)[25848] R: B / D: C Der Zauberkundige kann Energie von seinem Ziel aufnehmen und diese seiner eigenen hinzufügen. Um die Energie für einen leichten Spruch zu übernehmen, benötigt er eine ½ Runde, für einen mittleren 1 Runde und für einen schweren Spruch 2 Runden. (Er übernimmt nur die Energie, kein magisches Wissen!) Wenn er die Energie von einer anderen Magieart übernehmen will, so verdoppeln sich die Zeiten. Der Zauberkundige kann seine maximale Anzahl an Spruchenergie durch die Übernahme nicht überschreiten.	Geist verschmelzen [12]
Energiesauger (F)[3606] R: B / D: bis Benutzung Magier kann von einem magischen Gegenstand EP absaugen. Er bekommt: +1 EP pro +1 Bonus +5 EP pro x1 Multiplier +5 EP Empathie +10 EP geringe Intelligenz + ??? je nach Meister- Ein magischer Gegenstand verliert so seine magischen Fähigkeiten für immer (??).	Magie meistern [13]
Energiesparer (F)[3609] R: S / D: 1h/St Erschafft in einem Gegenstand oder dem Gehirn des Magiers einen EP-Adder, der max. Stufe EP speichert. EP können nicht normal abgezogen werden, werden allerdings durch Anti-magische Zonen und Zauber brechen aufgelöst.	Magie meistern [17]
Energiewall I (F E)[3518] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus Energie. Der Wall hat pro Stufe des Magiers 5 Punkte "Lebensenergie" und einen "Rüstungsschutz" von 20. Der Wall kann nur eingerissen werden, wenn ein einzelner Angriff (oder ein koordinierter, Angriff) auf einen Schlag sämtliche Lebensenergie abzieht. Krit. Treffer durch Zauber zählen wie folgt: `A`=10, `B`=20, `C`=30, `D`=40, und `E`=50. Bei Waffen zählt 1/3 des Werts des krit. Treffers. Der Wall muß auf allen vier Seiten von festen Wänden umgeben sein (Er kann eine Tür füllen, aber nicht in einer Halle stehen). Er formt sich aus einem Punkt zu einem Maximum von 3x3x1m Größe. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.	Kraftfelder [6]
Energiewall II (F E)[3521] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall I, aber der Wall braucht keine vier festen Wände mehr an den Seiten und kann bis zur Maximalgröße je nach Wunsch des Magiers geformt werden.	Kraftfelder [11]
Energiewall III (F E)[3525] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall II, aber die Maximalgröße beträgt jetzt 6 x 3 x 1 m.	Kraftfelder [17]
Energiewall IV (F E)[3528] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall III, aber der Wall kann gerundet sein, oder sogar als 3 m durchmessende Sphäre oder Halbsphäre geformt sein.	Kraftfelder [25]
Energiewall V (F E)[3530] R: 30m / D: 1min/St Wie Energiewall IV, aber der Wall bewegt sich, wenn der Magier sich darauf konzentriert. Er wird nichts wegstoßen, kann aber auch nicht weggestoßen werden.	Kraftfelder [35]
Entdecken von Talismanen[16032] R: 15m / D: 1Kr/St Entdeckt die Präsenz von Talismanen innerhalb des Wirkungsbereiches. In jeder Runde kann ein 2m Umkreis genauer untersucht werden.	Talismane [1]
Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.	Wege der Entdeckung [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: - Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.	Gesetz des Kampfes [2]
Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: - Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.	Gesetz der Spuren [4]
Entfernungen schätzen[14444] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [6]
Entfernungsfluch[19456] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [16]
Entkeimen (F)[8072] R: B / D: P Magier kann bis zu dem gewünschtem Level ein Tier entkeimen, und so z.B. alle externen Parasiten (Pilze, Fliegen usw.) entfernen, oder alle nicht-natürlichen Organismen abtöten (Würmer, Bakterien, usw.).	Wege der Tierhaltung [30]
Entmagnetisieren (F)[14320] R: B / D: 1KR/St Unterdrückt jeden magnetischen Effekt von bis zu 1Unit/St für 1KR/St.	Gesetz des Magnetismus [4]
Entmagnetisieren (F)[3657] R: 3m/St / D: P Magier verändert zufällig die Ausrichtung der Polarität der Moleküle eines Objektes und entmagnetisiert es so.	Magnetische Wege [7]
Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: - Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.	Wege der Öffnung [6]
Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: - Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.	Wege der Öffnung [12]
Entsorgen (F)[3806] R: 3m/St / D: - Magier kann 0,03 m³ / Stufe eines Materials (giftig, gefährlich o.ä.) entsorgen, ohne Schäden für die Umwelt oder sich selbst.	Wege des Experimentierens [20]
Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.	Wohltaten [2]
Entstellender Blick I[14007] R: ? / D: ?	Böses Auge [1]
Entstellender Blick II[14011] R: ? / D: ?	Böses Auge [5]
Entstellender Blick III[14015] R: ? / D: ?	Böses Auge [9]
Entstellender Blick IV[14020] R: ? / D: ?	Böses Auge [14]
Entstellender Blick V[14025] R: ? / D: ?	Böses Auge [19]
Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: - Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.	Wege der Konstruktionen [2]
Entziffern von Talismanen[16033] R: B / D: 1Kr/St Pro Runde werden dem Zauberkundigen detaillierte Informationen über alle Besonderheiten eines Talismans gegeben, einschließlich der exakten Liste der Zauber, gegen die der Gegenstand schützt, der Stärke jedes Effekts (= MagieAngriffsWert [MAW] des Erschaffers), ob es sich um einen mehrschichtigen Schutzzauber handelt und ob der Gegenstand mit einem tiefen Verankerungseffekt versehen ist. Jeder Talisman, den der Zauberkundige auf diese Weise untersucht, kann auch automatisch an ihn gebunden werden, wenn er dies wünscht (und wenn er die Fähigkeit hat, sich zu verbinden).	Talismane [2]
Entzünden (F *)[8380] R: S / D: C Magier erschafft eine 2,5 cm große Flamme, die an seinem Finger oder Stab auftaucht und normal Sachen entzündet.	Die kleinen Tricks [3]
Entzünden (F)[8075] R: S / D: C Magier erzeugt eine 10 cm große Flamme (an Fingerspitze, Stabspitze o.ä.). Flamme entzündet brennbares Material normal.	Wege des Feinschmeckers [2]
Entzünden (F)[8027] R: B / D: - Magier kann jedes entzündbare Material anzünden.	Schmieden [1]
Eog bearbeiten III[15885] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige jedes anorganische Material bearbeiten kann, das +30 Gegenstände ergeben würde. (Eog ist ein extrem dichtes, hartes Metall, das sehr schwer zu bearbeiten und zu finden ist; es könnte in einem Weltsystem verwendet werden, auf das diese Beschreibung zutrifft).	Anorganisches bearbeiten [25]
Eog herstellen[15886] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zauberkundigen, jedes Material aus den entsprechenden Ausgangsmaterialien herzustellen.	Anorganisches bearbeiten [30]
Epilepsie (F)[6359] R: 30m / D: P Wie Erkältung, aber das Ziel wird Epileptiker. In einer spannenden Situation hat er eine 5% Chance, einen Anfall zu bekommen. Wird er dann von jemanden festgehalten und bekommt einen Knebel, stirbt er mit 1%, sonst mit 10%.	Krankheiten [13]
Epizentrum lokalisieren (I)[14340] R: 30m/St / D: C Lokalisiert den Ausgangspunkt einer Schockwelle. Kann verwendet werden, um die Position eines Zaubernden, der den Zauber Schockwelle spricht, oder das Epizentrum eines Erdbebens zu finden, usw.	Schockwellen [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erdbeben (F)[6240] R: B / D: V Magier erzeugt ein Erdbeben mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Der Beginn des Bebens kann um 1 KR/ St verlegt werden. Stärke auf der Richter-Skala wird ausgewürfelt: (0-20) = 5,5 (21-45) = 6 (46-65) = 6,5 (66-80) = 7 (81-90) = 7,5 (91-95) = 8 (96-98) = 8,5 (99-100) = 9. Der Meister sollte sich über Erdbeben informieren, bevor dieser Spruch gebraucht wird.	Steine meistern [50]
Erdbeben (F)[5077] R: 30m/St / D: 1KR Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.	Festes zerstören [25] , Erdmeister [30] und Gesetz der Erde [30]
Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.	Wissen über Stein [25]
Erde / Gestein bewegen (F)[8300] R: S / D: 10min/St Magier kann bis 1 m³ Erde / Gestein pro Stufe mental bis zu 3 m / Stufe weg bewegen.	Gesetz des Bergbaus [15]
Erde / Stein zu Staub[14922] R: ? / D: ?	Worte der Macht [17]
Erde analysieren[15752] R: ? / D: ?	Analysen [2]
Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [3]
Erde beherrschen (F)[5078] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz der Erde [50] und Erdmeister [50]
Erde besänftigen (F)[6125] R: 3m R /St / D: 1min/St Im Radius kann der Magier ein Naturphänomen beruhigen (Sturm, Erdbeben, Wind usw.), oder er kann ein magisch erschaffenes Naturphänomen abstellen.	Druidenfriede [30]
Erde bewegen (F)[3274] R: S / D: 10min/St Magier kann große Mengen loser Erde (bis 3 m3 pro Stufe) einfach mental kontrolliert bis in Entfernungen von 3 m pro Stufe bewegen.	Befestigungen meistern [14]
Erde desintegrieren (F)[5071] R: 30m / D: P Läßt 3m³ Erde verschwinden.	Erdmeister [14] und Gesetz der Erde [15]
Erde desintegrieren (F)[3277] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 Erde pro Stufe in Staub.	Befestigungen meistern [17]
Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.	Erdmeister [2] , Gesetz der Erde [2] und Festes zerstören [2]
Erde verzaubern I[14692] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [1]
Erde verzaubern II[14694] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [3]
Erde verzaubern III[14697] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [6]
Erde verzaubern IV[14699] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [8]
Erde verzaubern V[14703] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [12]
Erde verzaubern VI[14706] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [15]
Erde verzaubern VII[14708] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [17]
Erde verzaubern VIII[14711] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [20]
Erde zu Schlamm (F)[5067] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.	Erdmeister [7] , Festes zerstören [8] und Gesetz der Erde [11]
Erde zu Staub (0.3m³) (F)[4609] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [2] und Erdmeister [3]
Erde zu Staub (30m³) (F)[4619] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [12] und Erdmeister [12]
Erde zu Staub (3m³) (F)[4614] R: 30m / D: P Verwandelt bis zu 3 m³ Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [7] und Festes zerstören [12]
Erde zu Stein (F)[5068] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, Verzaubert aber feste Erde in Stein, und lose Erde in Kies.	Gesetz der Erde [12]
Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.	Wege der Konstruktionen [9]
Erde zu Stein (F)[3268] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 fest gepackte Erde pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.	Befestigungen meistern [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erdelement (E c)[6236] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Beschwört und kontrolliert ein schwaches Erdelement. Wenn die Konzentration unterbrochen wird, läuft das Erdelement Amok, bis die Konzentration wieder aufgenommen wird. Element verschwindet, wenn die Dauer um ist, oder der Magier es wegschickt.	Steine meistern [19]
Erdheilung I[14693] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [2]
Erdheilung II[14698] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [7]
Erdheilung III[14702] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [11]
Erdheilung IV[14707] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [16]
Erdheilung V[14712] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [25]
Erdpferd I (E F)[5178] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Erdelement in der Form eines Pferdes. Es kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 15 Km/h (ca. 40m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 200, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.	Wege des Beförderns [1]
Erdpferd II (E F)[5182] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd I, aber es kann bis 375 Kg tragen, ist 30 Km/h (80m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 300.	Wege des Beförderns [6]
Erdpferd III (E F)[5186] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd II, aber es ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Erdelement.	Wege des Beförderns [11]
Erdrücken (F)[14301] R: 15m / D: - Erschafft um das Ziel herum eine temporäre Zone intensiver Gravitation mit einem Radius von 15cm/St. Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10.	Gesetz der Gravitation [4]
Erdwall[27043] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus verdichteter Erde mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [16]
Erdwall (E)[6762] R: 15m / D: 10min/St Erschafft einen Wall aus dichtgepackter Erde mit 3mx3mx(1m unten und 30cm oben). Muß auf einer festen Oberfläche ruhen. Ein Mann braucht 10 KR um sich durchzubuddeln.	Wege des Schutzes [14]
Erdwall (E)[5616] R: 15m / D: 1min/St Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).	Gesetz der Barriere [7]
Erdwall (E)[5062] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).	Erdmeister [4] und Gesetz der Erde [4]
Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [17]
Erdwall (F)[3267] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Erde. Magier kann den Wall beliebig formen.	Befestigungen meistern [7]
Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.	Schicksal meistern [50]
Erforschen[14373] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [10]
Erforschen (I)[7058] R: B / D: - Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).	Forschungen [10]
Erforschen (I)[4208] R: T / D: - Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.	Wege der Erforschung [10]
Erforschung[15760] R: ? / D: ?	Analysen [10]
Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: - Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)	Wege der Erforschung [18]
Erfrierungen heilen I (H)[6682] R: B / D: P Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.	Handauflegen [2]
Erfrierungen heilen II (H)[6692] R: B / D: P Heilt zwei Körperabschnitte mit Erfrierungen.	Handauflegen [12]
Erhaltung (F)[8077] R: S / D: 1Tag Versorgt den Magier mit allem nötigen für einen Tag. Magier Braucht also nicht zu essen / zu trinken.	Wege des Feinschmeckers [4]
Erhitzen / Kochen (F)[8082] R: B / D: 1h/St Magier kann den Inhalt eines Behälters auf eine beliebige Temperatur erhitzen (um bis zu 10 °C / Stufe, maximal 300 °C. Mit diesem Zauber kann der Magier auch in der gewünschten Art kochen, braten, dünsten, backen usw.	Wege des Feinschmeckers [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erinnern (P)[3834] R: S / D: P Magier kann sich an alle Details erinnern, die er durch einen ...kopieren-Zauber erfahren hat.	Wege des Kopierens [1]
Erinnern (U *)[8413] R: S / D: C Magier erinnert sich an alles, was er liest oder lernt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.	Bibliothek meistern [14]
Erinnern *[15796] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [2]
Erinnerung[15797] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [3]
Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C) Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)	Verstand beherrschen [5]
Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.	Forschungen [15]
Erinnerung kopieren (I)[3856] R: S / D: 1min/St Magier kann die Erinnerung eines Ziels exakt kopieren und für sich nutzen. Er bekommt zwar keine weiteren magischen Fähigkeiten, aber eventuell eine Spruchliste, die der andere kennt.	Wege des Kopierens [50]
Erinnerung zu Realität (F *)[3852] R: B / D: P Erschafft ein erinnertes und untersuchtes Objekt mit max. 0,03 m³ pro Stufe Größe.	Wege des Kopierens [19]
Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.	Verstand schützen [50]
Erkältung (F)[6349] R: 30m / D: P Ziel bekommt eine Erkältung, Würfeln: je höher, desto schlimmer.	Krankheiten [1]
Erkundung[27012] R: 30m/St / D: - Der Zauberkundige bestimmt aufgrund der vorliegenden Anforderungen die beste Stelle für ein Bauwerk.	Bauwerke [1]
Erneutes Verschmelzen (P c *)[7729] R: 30m/St / D: C Wie Verstand verschmelzen, aber Magier und Ziel müssen bereits einmal verschmolzen gewesen sein.	Geist verschmelzen [11]
Ernten[16153] R: ? / D: ?	Anreicherung [30]
Erosion widerstehen (F)[8281] R: Sicht / D: 1Tag/St Verhindert normale Bodenerosion (nicht durch extreme Wassermassen o.ä.).	Gesetz des Farmers [19]
Erosionen (F)[5422] R: 3m / D: P Läßt 3m³ eines Materials mit 1000-facher Geschwindigkeit verfallen.	Festes zerstören [3]
Ersatz (H)[3220] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).	Alte Heilung [9] und Heilung [20]
Erschaffen[14927] R: ? / D: ?	Worte der Macht [30]
Erscheinung (I M E)[3713] R: 1 / D: (C) Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [18]
Erscheinung (I M E)[3705] R: 150m / D: (C) Magier kann eine Erscheinung von sich zu einem Ziel in Reichweite schicken. Es handelt sich um ein dreidimensionales Abbild des Magiers, mit allem, was er gerade trägt und einer unbestimmten Aura um ihn herum. Jeder in der Gegend kann das Bild sehen und durch es mit dem Magier kommunizieren. Die Erscheinung bleibt immer in 5 m Radius um das Ziel und durchdringt keine Hindernisse (Wand o.ä.). Die Erscheinung kann selbst nicht angreifen und auch nicht angegriffen werden (weder physisch, noch durch Zauber). Macht sich der Magier vorher unsichtbar, so bleibt die (gut sichtbare) Aura dennoch bestehen.	Primitive Stimme [10]
Erschöpfung[19464] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [1]
Erschöpfung[19446] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [6]
Erschöpfung verhindern (U *)[8238] R: S / D: 1KR/St Für die Dauer des Spruchs verbraucht der Magier (egal was er tut) keine Ausdauerpunkte.	Gesetz des Kriegers [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erschweren II[19911] R: ? / D: ?	Spruchfluch [8]
Erschweren III[19916] R: ? / D: ?	Spruchfluch [16]
Erschweren IV[19919] R: ? / D: ?	Spruchfluch [19]
Erwachen (H)[7921] R: B / D: - Ziel ist sofort wach.	Schäden beherrschen [5]
Erwachen (H)[6690] R: B / D: P Ziel wacht sofort auf. (Entspricht dem Zauber der Stufe 10 der Liste WEGE DER HEILUNG, es braucht nur einer von beiden gelernt zu werden.	Handauflegen [10]
Erwachen (H)[5709] R: 30m / D: - Ziel ist sofort wach.	Wege der Heilung [10]
Erwachen (S *)[5376] R: S / D: - Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).	Körperfähigkeiten [13] , Schutz vor Schäden [14] und Gesetz des Kriegers [30]
Erwachen (U S)[6455] R: S / D: - Der Heiler ist sofort wach.	Wege der Oberfläche [6]
Erwachen s *[15194] R: ? / D: ?	Trance [4]
Erweitern (+100m) (U)[4416] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 100m.	Sprüche erweitern [17]
Erweitern (+150m) (U)[4417] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 150m.	Sprüche erweitern [20]
Erweitern (+15m) (U)[4410] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 15m.	Sprüche erweitern [5]
Erweitern (+30m) (U)[4412] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 30m.	Sprüche erweitern [10]
Erweitern (+50m) (U)[4414] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 50m.	Sprüche erweitern [13]
Erweitern (+75m) (U)[4415] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 75m.	Sprüche erweitern [15]
Erweiterter Schlag (F)[4097] R: B / D: 1 KR/ 2 St Der Magier kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.	Klinge des Kriegers [12]
Erz raffinieren (F)[8308] R: B / D: - Magier kann 0,5 kg / Stufe reines Metall in Staub- oder Flockenform von Gestein trennen.	Gesetz des Bergbaus [50]
Erzmagierfähigkeiten (F)[3490] R: S / D: P Magier kann die Sprüche aller Quellen der Macht wie ein Erzmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.	Gesetz der Magie [60]
Erzwungene Analyse II[25231] R: 3m / D: 1 Gegenstand Zwingt einen Typ I oder II Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.	Dämonen meistern [2]
Erzwungene Analyse II[15545] R: ? / D: ?	Antworten [2]
Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.	Wege der Beschwörung [2] , Schwarzer Kontakt [2] und Dämonen meistern [4]
Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1 Gegenstand Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.	Schwarzer Kontakt [11] und Dämonen meistern [11]
Erzwungene Analyse V[15549] R: ? / D: ?	Antworten [6]
Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.	Wege der Beschwörung [14] , Schwarzer Kontakt [15] , Dämonen meistern [16] und Wege der Beschwörung [19]
Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1 Gegenstand Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.	Dämonen meistern [25] und Schwarzer Kontakt [30]
Erzwungene Analyse VII[15553] R: ? / D: ?	Antworten [11]
Erzwungene Analyse X[15557] R: ? / D: ?	Antworten [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Erzwungene Antwort III (M *)[4798] R: 3m / D: 1 Frage Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.	Wege der Beschwörung [6]
Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.	Dämonen meistern [5] , Wege der Beschwörung [5] und Schwarzer Kontakt [5]
Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.	Dämonen meistern [12] , Schwarzer Kontakt [13] und Wege der Beschwörung [15]
Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1 Frage Wie oben, kontaktiert Typen I-V.	Wege der Beschwörung [20] und Schwarzer Kontakt [20]
Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1 Frage Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.	Dämonen meistern [30] und Schwarzer Kontakt [50]
Erzwungene Information II[15546] R: ? / D: ?	Antworten [3]
Erzwungene Information V[15550] R: ? / D: ?	Antworten [8]
Erzwungene Information VII[15554] R: ? / D: ?	Antworten [13]
Erzwungene Information X[15558] R: ? / D: ?	Antworten [17]
Erzwungene Suche II[15547] R: ? / D: ?	Antworten [4]
Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.	Schwarzer Kontakt [7] , Dämonen meistern [8] und Wege der Beschwörung [9]
Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1 Suche Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.	Schwarzer Kontakt [14] und Wege der Beschwörung [16]
Erzwungene Suche V[15552] R: ? / D: ?	Antworten [10]
Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.	Dämonen meistern [17] , Dämonen meistern [19] , Wege der Beschwörung [25] und Schwarzer Kontakt [25]
Erzwungene Suche VI (M *)[16388] R: 3m / D: 1 Suche Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-VI.	Dämonen meistern [40]
Erzwungene Suche VII[15555] R: ? / D: ?	Antworten [14]
Erzwungene Suche X[15559] R: ? / D: ?	Antworten [19]
Esse (F)[8043] R: S / D: 1h/St Erschafft eine Esse aus magischer Energie, die der Magier normal nutzen kann. Die Esse kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.	Schmieden [16]
Essen konservieren (F)[8087] R: B / D: V Magier verlängert die Haltbarkeit von Nahrung um x 1 / Stufe. So kann ein Magier der 20. Stufe Milch (hält 1 Tag) für 20 Tage lagern.	Wege des Feinschmeckers [14]
Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.	Erschaffungen [4]
Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.	Erschaffungen [8]
Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.	Erschaffungen [11]
Essentielle Salze entdecken[16008] R: ? / D: ?	Palingenese [1]
Essentielle Salze extrahieren[16011] R: ? / D: ?	Palingenese [4]
Essentielle Wächtersalze entdecken[16009] R: ? / D: ?	Palingenese [2]
Eventualität (U)[3990] R: S / D: V Der Magier kann einen Spruch speichern, der durch irgendein Ereignis ausgelöst wird (Fallen, Tod, Benommenheit usw.). Dies zählt nicht als gespeicherter Spruch, andere Zauber können also normal gespeichert und ausgelöst werden. Man kann nur einen Eventualitätszauber auf einmal haben.	Zauber speichern [8]
Eventuelle Manifestierung[15184] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [13]
Evolution[16261] R: B / D: - Der Zauberkundige kann ein Ziel auf bestimmte Weise "weiterentwickeln", um es stärker, größer, intelligenter usw. zu machen. Zum Beispiel kann der Zauberkundige eine Eigenschaft um bis zu +/-1 pro Stufe des Zauberkundigen verändern (wobei eine andere zufällige Eigenschaft umgekehrt zur gewählten Eigenschaft beeinflusst wird).	Wege der Genetik [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ewige Verbindung[19516] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [19]
Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: - Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.	Gesetz der Spuren [1]
Exkommunion (F)[6339] R: 30m / D: 1Tag/10 Fehlwurf Magier verliert alle Göttermagieeigenschaften. Er kann weder Zaubern, noch magische Gegenstände der Göttermagie benutzen. Hybridzauberer verlieren nur die Hälfte ihrer Energie.	Flüche [9]
Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.	Zeremonien [15]
Explodieren (E)[14314] R: 30m / D: - Erzeugt ein negatives Gravitationsfeld, das dazu führt, dass das Ziel explodiert und einen `E`-kritischen Treffer durch Zerstörung erleidet.	Gesetz der Gravitation [25]
Explodieren (F)[5551] R: 3m/St / D: P Läßt ein Ziel (max. 0,1 m³ pro Stufe des Magiers) explodieren. Ziel erhält einen kritischen Treffer durch Aufprall und einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere). Objekte explodieren in viele Teile und verursachen 1-5 (+2 /Stufe des Magiers) Attacken auf jeden Umstehenden in 30 cm Umkreis. Je nach Art des Objekts werden unterschiedliche Treffer verursacht (Meisterentscheid).	Wege des Zerreißens [25]
Extra Stark I (-10) (F)[4753] R: S / D: 24h Magier kann einen schwer zu widerstehenden Trank brauen: -10 auf den WW gegen diesen trank.	Magie der Tränke [7]
Extra Stark II (-20) (F)[4755] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -20 auf den WW.	Magie der Tränke [9]
Extra Stark III (-30) (F)[4758] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -30 auf den WW.	Magie der Tränke [12]
Extra Stark IV (-40) (F)[4760] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -40 auf den WW.	Magie der Tränke [14]
Extra Stark V (-50) (F)[4763] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit -50 auf den WW.	Magie der Tränke [17]
Extraglied *[19423] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [5]
Extremität brechen (F)[5441] R: 30m / D: P Wie Extremitätenschmerz, aber Extremität wird gebrochen. Ein Arm ist nutzlos, ein Bein vermindert die Bewegungsweite um 50% und Kampf um -75.	Fleisch zerstören [5]
Extremität konservieren (H ? *)[7994] R: B / D: 1 Tag/St Zauberer kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Muskeln-beherrschen-Liste.	Knochen beherrschen [5]
Extremität konservieren (H ? *)[7976] R: B / D: 1 Tag/St Zauberer kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Knochen-beherrschen-Liste.	Muskeln beherrschen [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz des Blutes [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Nerven [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5857] R: B / D: 1Tag/St Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Muskeln [5]
Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.	Gesetz der Knochen [5]
Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C) Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).	Selbstheilung [25]
Extremitätenschmerz (F)[5438] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf Ein zufälliges Glied schmerzt ungemein. Ist es ein Bein, kann das Ziel nicht mehr laufen, ist es ein Arm, kann er nicht benutzt werden.	Fleisch zerstören [2]
Extremitätentod (F)[5446] R: 30m / D: P Eine zufällige Extremität des Ziels wird verdorren und absterben. Pro Tag sterben 5% des Glieds, wenn 100% abgestorben sind, fällt die Extremität ab. Kann durch Nerven behandeln geheilt werden, bis 80% abgestorben sind, danach muß es regeneriert werden.	Fleisch zerstören [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fackel (F)[3374] R: S / D: 10min/St Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Magiers. Sie verbrennt den Magier nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Magier ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.	Feuer [1]
Fäden machen (F)[8140] R: B / D: P Transformiert entsprechende Materialien (Baumwolle, Leder, Flachs o.ä.) zu Fäden.	Kleidung meistern [20]
Fähigkeit absorbieren[15931] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [3]
Falkenschwinge (F)[6279] R: S / D: 1min/St Wie 7), aber mit 50 m / KR.	Wege der Tiere [16]
Falkensinne (I)[6271] R: S / D: 1min/St Magier sieht so gut und so weit wie ein Falke (x4 menschliche Norm).	Wege der Tiere [8]
Fallen (U *)[8311] R: S / D: - Läßt den Magier wie zufällig hinfallen. Fällt der Magier mehr als 30 cm / Stufe, so verletzt er sich normal für die gesamte Fallstrecke. Dieser Spruch muß vor dem Fall gesprochen werden.	Gesetz der Unterhaltung [3]
Fallen entdecken (I c)[6890] R: 30m / D: 1min/St (C) Magier kann mit 75% Fallen in freier Wildbahn entdecken. Pro KR kann der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Gebiet konzentrieren.	Wege der Natur [1]
Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [7] und Entdeckung meistern [7]
Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).	Wege der Entdeckung [6]
Fallen entdecken c[16264] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [1]
Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: - Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.	Wege der Öffnung [30]
Falsche Spur (F)[7852] R: V / D: P Legt eine falsche Spur von dem Punkt des Zaubers bis zu einem Punkt 30m / Stufe entfernt. Es ergibt sich eine Spur, die genauso wirkt, wie der Magier sie bisher hinterlassen hat, und jedem Pfad folgt, den der Magier wünscht. Verwischt der Magier seine richtige nicht, so gibt es von dem Punkt an zwei (oder mehr, wenn der Magier den Zauber wiederholt) Spuren zu folgen.	Wege des Entkommens [30]
Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.	Gesetz der Spuren [15]
Familienfluch I (F)[14036] R: 30m / D: P Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Auswahlmöglichkeit sind u. a. die Begrenzung des sozialen Niveaus oder das Scheitern bestimmter Ziele (Land, Reichtum, Liebe usw.). Der Fluch wirkt auf die Generation des Ziels, zu der auch das Ziel selbst gehört. Kann nur durch Fluch brechen [6779] oder Verhexung entfernen entfernt werden.	Gesetz der Rache [7]
Familienfluch II (F)[14041] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste Generation.	Gesetz der Rache [12]
Familienfluch III (F)[14046] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste beiden Generationen.	Gesetz der Rache [17]
Farbe (F)[8137] R: B / D: P Färbt Kleidung in jeder gewünschten Farbe, ohne externe Pigmente.	Kleidung meistern [17]
Färben (F)[8444] R: B / D: P Magier kann die Farbe eines Körperteils des Ziels ändern (Haare, Nägel, Haut, Zähne, Augen usw.)	Wege des Äußeren [25]
Farbspray (E)[3578] R: 15m / D: - Aus der Handfläche des Magiers entspringt ein farbiger Lichtstrahl, der das Ziel für 1 KR pro 10 Fehlwurf blendet. Ein blinder Gegner ist auf -90.	Licht erschaffen [4]
Faß erschaffen (F)[8197] R: B / D: - Magier kann aus entsprechendem Material (Holz, Eisenringe u.ä.) bis zu Stufe Fässer erschaffen. Faß kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort. Faß kann bei Bedarf wasserdicht sein.	Gesetz des Packens [5]
Fassade[14518] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.	Phantomgesicht [4]
Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.	Ummantelung [5]
Fassade I (E)[4904] R: 3m / D: 1h/St Dem Ziel wird durch eine begrenzte Illusion das Aussehen einer anderen hominoiden Rasse mit bis zu 20 % Abweichung von seiner eigenen Größe verliehen. Die Illusion bewegt sich mit dem Ziel.	Verkleidungen [3]
Fassade II[14521] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [8]
Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.	Ummantelung [11]
Fassade II (E)[4907] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade I, es kann aber ein weiterer Sinn hinzugefügt werden (Geruch, Gefühl ...)	Verkleidungen [6]
Fassade III (E)[4910] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade I, es können aber zwei weitere Sinne hinzugefügt werden.	Verkleidungen [9]
Fassade V (E)[4914] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade I, es können jedoch alle Sinne hinzugefügt werden.	Verkleidungen [14]
Faszination[14825] R: ? / D: ?	Befehle [4]
Fataler Kanal[14945] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [20]
Faulheit (M)[7593] R: 3m/St / D: P Für jede Aktion, die nicht lebensnotwendig ist, muß das Ziel einen Selbstbeherrschungswurf +25 machen, oder läßt es sein.	Psychose meistern [6]
Fäulnis I (F)[4681] R: 30m / D: P Magier verzaubert ein Gebiet von 3m Radius, in dem keine Pflanzen wachsen, bis es "geheilt" wurde.	Erdmeister [5]
Fäulnis II (F)[4685] R: 30m / D: P Wie oben, aber für ein Gebiet mit 30m Radius.	Erdmeister [9]
Fäulnis III (F)[4689] R: 30m / D: P Wie oben, aber für ein Gebiet mit 60m Radius.	Erdmeister [13]
Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C) Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.	Beschwörungen [12] und Tore meistern [12]
Fehler beheben[15947] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [19]
Feilschen (U)[8239] R: S / D: 1min/St +1 / Stufe auf Feilschen und alles was damit zusammenhängt.	Gesetz des Handelns [1]
Feind beherrschen (M)[6986] R: 30m / D: V Ein Feind muß eine einfache Aufgabe, die nicht komplett gegen ihn gerichtet ist (Selbstmord, sich selbst blenden u.ä.) ausführen.	Wege der Wächter [7]
Feind meistern (M)[6992] R: 30m / D: 10min/St Wie Feind beherrschen, aber der Feind muß allen Befehlen des Magiers während der Dauer des Spruchs gehorchen.	Wege der Wächter [13]
Feinde entdecken (I c)[6991] R: 750m/St / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 750m/St und einem Gebiet von 60m Radius.	Wege der Wächter [12]
Feinde entdecken (I c)[6985] R: 150m/St / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 150m/Stufe und einem Gebiet von 30m Radius.	Wege der Wächter [6]
Feinde entdecken (I c)[6980] R: 30m/St / D: 1min/St (C) Entdeckt die gesamte Anzahl Feinde (und die ungefähre Richtung und Entfernung) und den am stärksten repräsentierten (nach Stufen) Typ von Feinden. Magier kann sich jede Kampfrunde auf ein Gebiet mit 15m Radius konzentrieren.	Wege der Wächter [1]
Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).	Zuflucht des Verstandes [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.	Heiliger Krieg [2]
Feld formen (F)[3668] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann die Form des magnetischen Feldes in der Umgebung (0,3 m³ / Stufe) wie gewünscht ändern. Die neue Form hält für die Dauer des Zaubers und springt dann spontan in seine natürliche Form zurück.	Magnetische Wege [19]
Feld pflügen (F)[8272] R: Sicht / D: P Zerkrümelt Erde zur gewünschten Konsistenz.	Gesetz des Farmers [10]
Feld Schutz †[16105] R: B / D: P Dieser Schutzzauber kann mit jedem anderen Schutzkreiszauber kombiniert werden, um einen Feldschutz zu erzeugen. Der Schutzkreiszauber versucht nun nicht nur, jede Magie zu bannen, die den Schutzkreis durchquert, sondern auch jeden Versuch, die Magie innerhalb des Schutzkreises zu wirken (z.B. bewirkt ein Feld-Schutz gegen Wahrsagen III, dass jeder Versuch, innerhalb des Schutzkreises zu wahrsagen, einen um 50 Punkte erschwerten Widerstandswuf machen muss, selbst wenn sich der Zaubernde ebenfalls innerhalb des Schutzkreises befindet).	Schutz für Festungen [14]
Felsen beleben (E c)[6229] R: 30m / D: 1KR/St (C) Magier läßt 2,7m3 Stein aufstehen und herumlaufen. Magier muß sich konzentrieren, damit der Stein sich bewegt. Im Kampf gilt der Stein als schwaches Erdelement.	Steine meistern [12]
Fenster durchqueren[15210] R: ? / D: ?	Trance [25]
Fenster lokalisieren[15202] R: ? / D: ?	Trance [12]
Fenster lokalisieren[15199] R: ? / D: ?	Trance [9]
Fenster öffnen[15196] R: ? / D: ?	Trance [6]
Fenster schließen[15200] R: ? / D: ?	Trance [10]
Ferne Botschaft (I *)[3368] R: dieselbe Existenzebene / D: - Wie Botschaft, aber die Reichweite ist innerhalb dieser Existenzebene unbegrenzt.	Ferne Stimme [18]
Ferne Einstimmung (I M)[3708] R: Besonders / D: P Wie Einstimmung, aber die Entfernung wird nur durch die Sicht des Zauberers begrenzt. Wenn der Magier ein Ziel mittels eines Zaubers sieht, kann er ebenfalls versuchen sich darauf einzustimmen.	Primitive Stimme [13]
Ferne Hand (F)[14288] R: 1,5m/St / D: C Erschafft eine normal-große Krafthand, mit der der Zaubernde Objekte bewegen oder Aufgaben ausgeführen kann, die normale Stärke und Geschicklichkeit erfordern. Die Hand besitzt die Eigenschaftswerte des Zaubernden und hat Pools für waffenlosen Kampf und Ausweichen entsprechend den Grundpools und Talentwerte entsprechend den Grundwerten des Zaubernden. Wenn die Hand Schadenspunkte in Höhe eines Viertels der Trefferpunkte des Zaubernden erleidet, löst sie sich auf.	Gesetz der Kraft [14]
Ferne Kontrolle (M c)[7775] R: 100m / D: C Wie Sinne kontrollieren V, aber die Reichweite des Zaubers ist 100m und die Kontrolle reicht 1,5 Km pro Stufe weit.	Sinne kontrollieren [25]
Ferne Phrase (I *)[3363] R: dieselbe Existenzebene / D: 3? Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [13]
Ferne Sinne (1.5km/St)c[15527] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [25]
Ferne Sinne (3m/St)c[15525] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [15]
Ferne Stimme des Geistes (I *)[3371] R: dieselbe Existenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [25]
Ferne wahre Telepathie (I *)[3372] R: dieselbe Existenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [30]
Ferne Wahrheit c[15470] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [14]
Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.	Gedankengriff [7]
Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [13]
Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [19]
Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.	Gedankengriff [2]
Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [5]
Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [8]
Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.	Gedankengriff [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.	Gedankengriff [16]
Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.	Meister der Wahrnehmung [16]
Ferner Sinn I (U)[5014] R: 15m/St / D: 1min/St Der Magier kann einen Ort in bis zu 15m/Stufe Entfernung bestimmen, den er kennt oder sieht und von dort aus einen seiner Sinne einsetzen. Kennt er den Ort nicht, so wird die Teleportationstabelle (Grundliste Fortbewegung) benutzt, um auszuwürfeln, wo er gelandet ist. Der Magier empfängt alle Sinneseindrücke dieses Sinns, als wenn er wirklich da wäre. Der Sinn kann in jede Richtung rotieren, aber sich nicht fortbewegen. Er kann nicht durch einen Magie entdecken-Spruch entdeckt werden. Jeder höhere Ferner Sinn-Zauber erlaubt es dem Magier, einen Sinn zusätzlich anzuwenden.	Sinne verbessern [8]
Ferner Sinn II (U)[5017] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann zwei Sinne nutzen.	Sinne verbessern [11]
Ferner Sinn III (U)[5021] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann drei Sinne nutzen.	Sinne verbessern [15]
Ferner Sinn IV (U)[5023] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann vier Sinne nutzen.	Sinne verbessern [19]
Ferner Sinn V (U)[5025] R: 15m/St / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen.	Sinne verbessern [25]
Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.	Gedankengriff [11]
Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [18]
Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.	Gedankengriff [4]
Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.	Gedankengriff [9]
Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.	Gedankengriff [15]
Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.	Gedankengriff [20]
Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/Stufe / D: 1min/Stufe (C) Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.	Sinne meistern [30]
Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C) Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.	Sinne meistern [11]
Fernes Auge (30m/St)c[15510] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [25]
Fernes Auge (3m/St)c[15498] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [5]
Fernes Auge (U)[6564] R: 30m/St / D: 1min/St (c) Wie fernes Ohr, aber der Magier sieht von dem Punkt aus.	Detektivsinne [30]
Fernes Feuer (F)[3393] R: 30m/St / D: - Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 30 m pro Stufe.	Feuer [20]
Fernes Flüstern (1.5Km) (F c)[7517] R: 1.5Km / D: C Wie oben mit Reichweite 1.5Km.	Geräusche projizieren [13]
Fernes Flüstern (100m) (F c)[7509] R: 100m / D: C Wie oben mit Reichweite 100m.	Geräusche projizieren [5]
Fernes Flüstern (150m) (F c)[7513] R: 150m / D: C Wie oben mit Reichweite 150m.	Geräusche projizieren [9]
Fernes Flüstern (30m) (F c)[7505] R: 30m / D: C Der Magier kann flüstern, und er wird an jedem Punkt, den er wählt, innerhalb des Radius gehört.	Geräusche projizieren [1]
Fernes mentales einordnen *[15523] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [13]
Fernes Muster speichern *[15522] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [11]
Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/Stufe / D: 1min/Stufe (C) Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.	Sinne meistern [25]
Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C) Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.	Sinne meistern [10]
Fernes Ohr (U)[6563] R: 30m/St / D: 1min/St (c) Zauberer kann einen Punkt in bis zu 30m/Stufe Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein). Magier muss an dem Punkt bereits gewesen sein.	Detektivsinne [25]
Fernes Ohr c[15520] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [8]
Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: - Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.	Schilde beherrschen [5] , Wege des Schutzes [5] und Kampf verbessern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.	Schilde beherrschen [9] , Wege des Schutzes [9] und Kampf verbessern [11]
Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.	Wege des Schutzes [13] , Schilde beherrschen [13] und Kampf verbessern [16]
Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: - Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.	Schilde beherrschen [18]
Fertiger Austausch c *[16306] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [15]
Fesseln[14918] R: ? / D: ?	Worte der Macht [13]
Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.	Gesetz der Gefängnisse [9]
Fesseln III[14606] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [3]
Fesseln X[14613] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [10]
Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).	Verändern [15]
Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.	Körper erhalten [8]
Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St 1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.	Gesetz des Kampfes [14]
Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.	Festes manipulieren [7]
Festes abkühlen (F)[5080] R: 3m / D: 24h Jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -30 °C abgekühlt werden, mit einer Rate von 0.03m³ / KR.	Gesetz des Eises [2]
Festes aufnehmen "[14226] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [9]
Festes beleben[15956] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [5]
Festes einfrieren (15m) (F)[5204] R: 15m / D: C (24h) Wie oben, aber Reichweite ist 15m und die Temperatur nimmt jede KR, in der der Magier sich konzentriert um 25°C ab, bis zu einem Minimum von -130°C.	Festes verändern [9]
Festes einfrieren (B) (F)[5199] R: B / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber kühlt es auf bis zu -20°C ab.	Festes verändern [3]
Festes einfrieren (F)[5082] R: 3m / D: 24h Wie Festes abkühlen, aber Material kann auf -140 °C abgekühlt werden mit einer Rate von (0.03m³ und -70 °C) / KR.	Gesetz des Eises [5]
Festes erhitzen[14651] R: ? / D: ?	Feurige Wege [6]
Festes erhitzen (15m) (F)[5203] R: 15m / D: C (24h) Wie oben, aber Reichweite ist 15m und das Material erhitzt sich nur um 25°C pro KR Konzentration.	Festes verändern [8]
Festes erhitzen (B) (F)[5198] R: B / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber Limit sind 250°C und es braucht für je 50°C eine KR, Magier muß Gegenstand nur beim Zaubern berühren und ist immun gegen die Hitze.	Festes verändern [2]
Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.	Festes manipulieren [6]
Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.	Festes manipulieren [11]
Festes erhitzen (F)[5103] R: 3m / D: 24h Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.	Gesetz des Feuers [5]
Festes erwärmen[14648] R: ? / D: ?	Feurige Wege [3]
Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.	Festes manipulieren [3]
Festes erwärmen (F)[5197] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ eines festen, unbelebten Materials auf bis zu 40°C.	Festes verändern [1]
Festes erwärmen (F)[5100] R: 3m / D: 24h Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erhitzt werden (0.03m³ pro KR).	Gesetz des Feuers [2]
Festes formen (F)[7272] R: B / D: P Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.	Festes manipulieren [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Festes formen (F)[5210] R: B / D: P Der Magier kann jedes unbelebte, feste Material bis 0,03m³ Größe mit seinen Händen formen.	Festes verändern [15]
Festes formen (F)[4372] R: B / D: C Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [15]
Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [6]
Festes kopieren (F)[3848] R: B / D: P Magier kann 15 cm³ eines nichtmagischen festen Objektes duplizieren.	Wege des Kopierens [15]
Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.	Materie formen [20]
Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.	Festes manipulieren [12]
Festkörper analysieren (I)[6533] R: 3m / D: - Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Analysen [14]
Feuchtigkeit widerstehen (F)[8136] R: B / D: 10min/St Schützt den Körper, die Kleidung und das Haar des Ziels vor Feuchtigkeit, Schmutz, Schweiß o.ä. Zauber wirkt gegen alles, außer gegen vollständiges Einweichen.	Kleidung meistern [16]
Feuchtigkeitscreme (F)[8429] R: B / D: P Magier kann trockene, rauhe und rissige Haut erweichen / heilen.	Wege des Äußeren [6]
Feuer analysieren[15762] R: ? / D: ?	Analysen [12]
Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [9]
Feuer beherrschen (F)[5120] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Feuers [50]
Feuer kontrollieren[14655] R: ? / D: ?	Feurige Wege [10]
Feuer machen (F)[6892] R: 30cm / D: - Magier kann ein Feuer von 60 cm Durchmesser starten, das solange brennt, wie Brennstoff vorhanden ist. Ein Ziel innerhalb der Reichweite (30cm) bekäme einen kritischen Treffer "A" durch Hitze.	Wege der Natur [3]
Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.	Erschaffungen [5]
Feuer machen (F)[5202] R: B / D: - Läßt Holz oder andere brennbare Sachen sofort in Flammen ausbrechen.	Festes verändern [6]
Feuer widerstehen (F)[3273] R: 3m/St / D: 1min/St Läßt ein Gebiet von 10 m² pro Stufe richtig naß (Tropfnaß) werden. +5 / Stufe auf WW gegen Feuer.	Befestigungen meistern [13]
Feuer- / Eis- Klinge (E)[5040] R: B / D: 1min/St Der Magier kann seine Waffe mit Flammen oder glitzerndem Eis überziehen und verursacht so bei einem kritischem Treffer zusätzlich einen Schaden durch Feuer bzw. Eis (event. auch mit weiterem kritischem Treffer, je nach gewürfeltem).	Wege der Elemente [13]
Feuerball (3m)[14654] R: ? / D: ?	Feurige Wege [9]
Feuerball (6m)[14656] R: ? / D: ?	Feurige Wege [11]
Feuerball (E)[5106] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Gesetz des Feuers [8]
Feuerball (E)[5038] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Wege der Elemente [11]
Feuerball (E)[3388] R: 30-100m / D: - Wie oben, aber der Magier kann entweder einen Feuerball mit 12 m Radius 30 m weit werfen oder einen 6m Ball 60 m weit oder einen 3 m Ball 100 m weit.	Feuer [15]
Feuerball (E)[3383] R: 30m / D: - Wie oben, betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.	Feuer [10]
Feuerball (E)[3380] R: 30m / D: - Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Magiers, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.	Feuer [7]
Feuerbolzen (100m)[14658] R: ? / D: ?	Feurige Wege [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Feuerbolzen (100m) (E)[5108] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Feuers [11]
Feuerbolzen (150m)[14663] R: ? / D: ?	Feurige Wege [18]
Feuerbolzen (150m) (E)[5114] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Feuers [17]
Feuerbolzen (30m)[14652] R: ? / D: ?	Feurige Wege [7]
Feuerbolzen (30m) (E)[5104] R: 30m / D: - Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.	Gesetz des Feuers [6]
Feuerbolzen (E)[5240] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Feuer schießt aus der Handfläche des Magiers. Ergebnisse auf der Feuerbolzenangriffstabelle. Eine Feuerquelle muß in 3m Entfernung sein.	Gase verändern [9]
Feuerbolzen (E)[5035] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.	Wege der Elemente [8]
Feuerbolzen eckig (E)[5117] R: 100m / D: - Wie Blitz eckig (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.	Gesetz des Feuers [20]
Feuerbolzen V[14666] R: ? / D: ?	Feurige Wege [25]
Feuerklinge (F)[3381] R: 30m / D: 1KR/St Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Magier kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).	Feuer [8]
Feuerkontrolle (E)[25759] R: 1,5m/St / D: P Der Magier kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.	Gesetz des Feuers [9]
Feuerkreis (E)[5107] R: 30m / D: 1KR/St Wie Feuerwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.	Gesetz des Feuers [10]
Feuerkreis (E)[3385] R: 30m / D: 1KR/St Wie Feuerwall, aber er bildet einen Kreis mit Radius 3m. Für je 12 zusätzliche Energiepunkte steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (12=A, 24=B usw.)	Feuer [12]
Feuerlöschen (F)[6099] R: 30m / D: - Jedes nicht magische Feuer im 3m/St Umkreis ist sofort gelöscht. Magisches Feuer muß einen WW machen, oder ist auch gelöscht.	Bäume meistern [16]
Feuerregen (E)[3392] R: 30m / D: 1KR/St Feuerbälle regnen vom Himmel in einem Gebiet von 15 x 15 x 15 m und verursachen krit. Treffer durch Hitze `A`.	Feuer [19]
Feuerresistenz *[16063] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [7]
Feuerrüstung[14662] R: ? / D: ?	Feurige Wege [17]
Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.	Elementenschild [17]
Feuerrüstung (D)[3387] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/ Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).	Feuer [14]
Feuerrüstung meistern[14668] R: ? / D: ?	Feurige Wege [50]
Feuerstab *[19951] R: ? / D: ?	Wizardstab [8]
Feuersturm (E)[5111] R: 3m / D: 1KR/St Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.	Gesetz des Feuers [14]
Feuersturm (E)[5043] R: 1,5m/Stufe / D: 1KR/St Erschafft einen Kubus (bis zu 3x3x3m), in dem kleine Flammenbällchen herabregnen. Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.	Wege der Elemente [17]
Feuerwall (E)[5102] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze.	Gesetz des Feuers [4]
Feuerwall (E)[3377] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3 x 3 x 2 m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für je 4 Energiepunkte, die der Magier zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (4=A, 8=B usw.)	Feuer [4]
Feuerwerk (E)[3577] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft farbige, explodierende Lichtkugeln.	Licht erschaffen [3]
Finden (1.5Km/St) (I c)[7702] R: 1.5Km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [18]
Finden (1.5km/St)c[15524] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Wege finden [18]
Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: - Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.	Wege finden [15]
Finden (30m/St) (I c)[7694] R: 30m/St / D: C Der Magier erfährt Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.	Anwärtigkeit [7]
Finden (30m/St)c[15517] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [5]
Finden (7.5Km/St) (I c)[7704] R: 7.5Km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 7,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [25]
Finden (7.5km/St)c[15526] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [20]
Finden c[16342] R: ? / D: ?	Sternensinne [6]
Findender Stab *[19956] R: ? / D: ?	Wizardstab [13]
Finesse der Schmerzen[19482] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [20]
Finte (U *)[5391] R: S / D: - Magier macht eine Finte vor seiner nächsten Attacke, ohne Pool dafür aufbringen zu müssen. Ansonsten normale Regeln für Finten.	Meister des waffenlosen Kampfes [11]
Flamme[14943] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [18]
Flamme (F)[3789] R: B / D: 1h/St Magier kann die Temperatur von 1 Gefäß/2 Stufen exakt kontrollieren. (Max. 300 °C). Kann Temp. nur erhöhen, nicht unter den Normalwert senken.	Wege des Experimentierens [5]
Flammen rufen (15m) (E)[5116] R: 15m / D: 1KR/St Wie oben, aber mit 15m-Kubus, und Reichweite 15m	Gesetz des Feuers [19]
Flammen rufen (3m) (E)[5105] R: 3m / D: 1KR/St Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.	Gesetz des Feuers [7]
Flammen rufen (6m) (E)[5109] R: 6m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m	Gesetz des Feuers [12]
Flammenkreis[14659] R: ? / D: ?	Feurige Wege [14]
Flammenwind (F c)[3390] R: 60m / D: 1KR/St (C) Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen ein Feuerstoß kommt. Er fächert sich auf, bis er in 60m Entfernung eine Breite von 6m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `A` durch Hitze.	Feuer [17]
Fledermausflügel *[19401] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [6]
Fledermaussinne (I)[6268] R: S / D: 1min/St Magier bekommt die "Sonar"-Fähigkeiten der Fledermaus mit Reichweiten bis 3m/Stufe. Magier muß im Dunkeln sein oder die Augen geschlossen halten.	Wege der Tiere [5]
Fleisch vorbereiten[15908] R: B / D: 24h Dieser Spruch wird auf die nackte Haut gezaubert, damit sie auf das Tätowieren vorbereitet wird. Die Größe der Tätowierung in cm² ist zum Zeitpunkt festzulegen, an dem der „Fleisch vorbereiten“-Spruch zum ersten Mal gesprochen wird. Hierbei wird eine Umrandung nach Wahl des Zauberkundigen festgelegt (welche mit einem gespeicherten Design korrespondieren kann) und die aktuelle Tätowierung muss in diesem Gebiet hineinpassen. Jeder Versuch 2 Tätowierungen zu überlappen, führt bei Vollendung des zweiten Tattoos zur sofortigen Löschung beider Tätowierungen, bei dem Schaden entsteht, wie er bei dem Spruch „Tätowierung löschen“ beschrieben wird. Dieser Spruch erlaubt jede lebende Haut als Untergrund für eine Tätowierung zu benutzen. Das Gebiet wird für die Instrumente und Farbpigmente durchlässig, auch wenn die Tätowierung normalerweise nicht möglich wäre. Wenn „Fleisch vorbereiten“ täglich gezaubert wird, entstehen weder Schmerzen noch Infektionen.	Magische Tätowierungen [3]
Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).	Materie formen [10]
Flicken (F)[8130] R: B / D: P Flickt gerissene oder löchrige Kleidung u.ä. durch grobes zusammennähen der Ecken. Kann auch zum Umändern von Kleidung benutzt werden.	Kleidung meistern [10]
Fliegen[15961] R: S / D: ?	Meister des Belebens [10]
Fliegen[14303] R: S / D: 1Kr/St Der Zaubernde kann mit 5(km/h)/St fliegen. 5km/h entsprechen ca. 1,4m/s (B~8), also 30 km/h = 50m/KR = 8,3m/s	Gesetz der Gravitation [6]
Fliegen (1,5 Km/h)[14503] R: S / D: ?	Mystische Flucht [7]
Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St Magier kann mit 100m/KR Fliegen.	Bewegungen [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St Wie oben mit 100m/KR.	Erhabene Brücke [11]
Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St Wie oben mit 150m/KR.	Erhabene Brücke [17]
Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St Magier kann mit 15m/KR Fliegen.	Bewegungen [11]
Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.	Erhabene Brücke [5]
Fliegen (30 Km/h)[14514] R: S / D: ?	Mystische Flucht [30]
Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St Magier kann mit 45m/KR Fliegen.	Bewegungen [15]
Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St Wie oben mit 50m/KR.	Erhabene Brücke [7]
Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St Magier kann mit 5m/KR Fliegen.	Bewegungen [6]
Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.	Heiliger Krieg [13]
Fliegen (F *)[4958] R: S / D: 10min/St Der Magier kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.	Bewegungen verbessern [20]
Fliegen I (F)[4964] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann mit 10m/KR fliegen.	Fortbewegung [3]
Fliegen II (F)[4966] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.	Fortbewegung [5]
Fliegen III (F)[4969] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann mit 50m/KR fliegen.	Fortbewegung [9]
Fliegen IV (F)[4973] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann mit 100m/KR fliegen.	Fortbewegung [13]
Fliegende Scheibe I (F)[5181] R: 3m / D: 10min/St Erschafft eine undurchsichtige Scheibe mit 2m Durchmesser, die der Magier mental steuern kann. Sie kann bis zu 250 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Sie hat eine ` Lebensenergie ` von 150.	Wege des Beförderns [5]
Fliegende Scheibe II (F)[5185] R: 3m / D: 10min/St Wie fliegende Scheibe I, aber sie hat einen Durchmesser von 30cm / Stufe, kann bis 500 Kg tragen, ist 38 Km/h (105m/KR) schnell und hat eine ` Lebensenergie ` von 250.	Wege des Beförderns [10]
Fliegende Scheibe III (F)[5189] R: 3m / D: 10min/St Wie Fliegende Scheibe II, aber sie kann bis 50 Kg pro Stufe tragen und ist 75 Km/h (210m/KR) schnell.	Wege des Beförderns [15]
Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.	Schicksal meistern [14]
Fluch analysieren[15440] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [14]
Fluch austreiben (F)[6862] R: T / D: P Beendet einen Fluch, wenn diesem keinen Resistenzwurf gelingt. Stufe des Magiers gegen die Stufe des Fluchs.	Austreibungen [7]
Fluch brechen (F)[6779] R: B / D: P Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Magiers, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Magier erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist.	Zauber brechen [8]
Fluch der dritten Nacht[19271] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [11]
Fluch der ersten Nacht[19263] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [3]
Fluch der letzten Nacht[19282] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [30]
Fluch der Nachtsicht (F)[6334] R: 30m / D: P Opfer kann Nachts sehen, als wenn es Tag wäre, dafür sieht er Tagsüber so, als wenn es Nacht wäre.	Flüche [2]
Fluch der Rückenkrämpfe (F)[14042] R: 30m / D: P Jedes Mal, wenn das Ziel eine natürliche 66 oder 100 würfelt, verkrampft sich sein Rücken und er ist für 1-20 Runden teilweise oder vollständig gelähmt. Ein weiterer W100 Wurf bestimmt, wie hoch sein Malus auf alle Aktionen ist. Wenn er dabei eine weitere 66 oder 100 würfelt, so wird dies einfach drangehängt.	Gesetz der Rache [13]
Fluch der verlorenen Seele (M)[5504] R: 30m / D: V Ein Teil der Seele des Opfers wird in ein zufälliges Objekt in 150 Km Umkreis gesperrt, Ziel hat -30 auf alle Aktionen, bis das Objekt zerstört wurde. das Ziel weiß die Richtung zu seiner Seele liegt.	Seelen zerstören [12]
Fluch der vierten Nacht[19279] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [19]
Fluch der Wohnung (F)[14043] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber eine Wohnung, deren Größe maximal 15 x 15 x 15 m³ betragen darf.	Gesetz der Rache [14]
Fluch der zweiten Nacht[19267] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [7]
Fluch des Darms (F)[6335] R: 30m / D: P Opfer kann nur noch Brot oder Molkereiprodukte essen, Gelingt ihm kein WW, entleert er sehr schnell seinen Darm und ist für 1-8 h zu jeder Handlung unfähig.	Flüche [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Fluch des Geizes (F)[14040] R: 30m / D: P Das Ziel gibt sein Geld nicht aus. Es wird es horten. Wenn jemand sein Geld stiehlt oder versucht, es auszugeben, wird er es mit mit all seiner Kraft und Macht verteidigen.	Gesetz der Rache [11]
Fluch des nagenden Hungers (F)[14037] R: 30m / D: P Wenn es genügend Nahrung gibt, frisst das Ziel so lange, bis es ohnmächtig wird. Das Ziel nimmt jeden Monat ½ bis 1½ kg zu. Es kann seinen Hunger einfach nicht stillen, es will immer mehr Nahrung.	Gesetz der Rache [8]
Fluch des Schwafelns (F)[14032] R: 30m / D: P Die Zielperson hat jetzt den Zwang, immer und immer wieder zu reden und zu reden. Das Ziel bekommt diesen Zwang jedes Mal, wenn es jemanden reden hört.	Gesetz der Rache [3]
Fluch des Schweigens (F)[14033] R: 30m / D: P Das Ziel möchte überhaupt nicht sprechen. Er muss auf irgendeine Weise motiviert werden, um ihn zum Reden zu bringen.	Gesetz der Rache [4]
Fluch des Shar Bu (F)[6341] R: 30m / D: P Opfer ist steril und impotent.	Flüche [11]
Fluch des Stadtmenschen[19442] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [2]
Fluch des unlöschbaren Durst (F)[14035] R: 30m / D: P Das Ziel kann nicht genug zutrinken bekommen. Es wird versuchen, jedes Gefäß, aus dem es trinkt, zu leeren und dann trotzdem mehr wollen.	Gesetz der Rache [6]
Fluch entdecken[15430] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [2]
Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: - Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.	Forschungen [5] und Wissen über magische Dinge [11]
Fluch entdecken (I)[6333] R: 3m / D: 1min/St Gibt an, ob ein Fluch auf einer Person / Gegenstand liegt.	Flüche [1]
Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.	Verstand schützen [12]
Fluch erkennen (P)[14031] R: 30m / D: 1min/St Erkennt alle aktiven Flüche auf einem beliebigen Gegenstand.	Gesetz der Rache [2]
Fluch neutralisieren (1h/St) (F)[6863] R: T / D: 1h/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [9]
Fluch neutralisieren (1min/St) (F)[6859] R: T / D: 1min/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [4]
Fluch neutralisieren (1Tag/St) (F)[6869] R: T / D: 1Tag/St / WW:-20 Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.	Austreibungen [18]
Fluch neutralisieren (F)[6787] R: B / D: 1Tag/St Wie oben, aber mit Dauer 1 Tag pro Stufe.	Zauber brechen [19]
Fluch neutralisieren (F)[6782] R: B / D: 1h/St Wie oben, aber der Fluch wird 1 h pro Stufe neutralisiert.	Zauber brechen [11]
Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 1min/St / WW:-20 Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.	Zauber brechen [6]
Flüche analysieren (P c)[5595] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie oben, nur wird ein Fluch nach ungefährer Stufe, Effekt und benötigtem Heilungsvorgang untersucht.	Entdeckung meistern [20]
Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.	Wissen [3]
Flüche entdecken (P c)[5584] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Flüche.	Entdeckung meistern [5]
Flüchen widerstehen (F)[6977] R: T / D: P Dieser Spruch darf nur einmal in einer Stufe auf dasselbe Objekt angewendet werden. Für den Fluch wird ein Widerstandswurf gemacht (Stufe des Magiers gegen die Stufe des Fluchs), Wenn der Widerstandswurf nicht klappt, ist der Fluch entfernt.	Innerer Schutz [25]
Flucht entdecken (P)[6545] R: S / D: 1min/St (c) Magier entdeckt, ob eine Person, mit der er sich unterhält, auf der Flucht ist.	Detektivsinne [3]
Flucht I (F)[6606] R: S / D: 1KR Magier kann binnen einer KR aus einer Kleiderfessel entkommen.	Wege des Entkommens [3]
Flucht II (F)[6609] R: S / D: 2KR Magier kann binnen 2 KR aus einer Fessel aus Seilen entkommen.	Wege des Entkommens [6]
Flucht III (F)[6612] R: S / D: 3KR Magier kann binnen 3 KR aus einer Fessel aus Leder oder Holz entkommen.	Wege des Entkommens [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Flucht IV (F)[6616] R: S / D: 4KR Magier kann binnen 4 KR aus einer Fessel aus Ketten entkommen.	Wege des Entkommens [14]
Flucht V (F)[6619] R: S / D: 1 Min Magier kann binnen 1 Minute aus einer Fessel aus verstärkten Ketten entkommen.	Wege des Entkommens [18]
Flucht VI (F)[6620] R: S / D: 2 Min Magier kann binnen 2 Minuten aus einer Fessel aus Metallbändern (Handschellen) entkommen.	Wege des Entkommens [20]
Flucht VII (F)[6621] R: S / D: 3 Min Magier kann binnen 3 Minuten aus einer Fessel aus soliden Metallfesseln oder Steinbändern entkommen.	Wege des Entkommens [25]
Flüchtig I (F)[3560] R: B / D: 1KR/St Hebt eine Eigenschaft um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Eigenschaften können auch über das Maximum gesteigert werden, für 1 Punkt pro 10 Stufen des Magiers.	Kurzzeitige Veränderungen [5]
Flüchtig II (F)[3564] R: B / D: 1KR/St Wie Flüchtig I, aber mit 2 Punkten pro 5 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [9]
Flüchtig III (F)[3568] R: B / D: 1KR/St Wie Flüchtig I, aber mit 3 Punkten pro 5 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [13]
Flug kontrollieren I[14154] R: ? / D: ?	Ferntanz [6]
Flug kontrollieren II[14158] R: ? / D: ?	Ferntanz [11]
Flug kontrollieren III[14162] R: ? / D: ?	Ferntanz [17]
Flug kontrollieren IV[14165] R: ? / D: ?	Ferntanz [20]
Flüssigkeit analysieren[15757] R: ? / D: ?	Analysen [7]
Flüssigkeit analysieren (I)[6532] R: 3m / D: - Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Analysen [13]
Flüssigkeit beleben[15955] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [4]
Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.	Flüssigkeiten manipulieren [2]
Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [14]
Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.	Flüssigkeiten manipulieren [3]
Flüssigkeit klären (F c)[5216] R: B / D: C Wie Flüssigkeit kochen/gefrieren, entfernt aber alle Sedimente und gelösten Stoffe aus der Flüssigkeit.	Flüssigkeiten verändern [2]
Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [5]
Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.	Flüssigkeiten manipulieren [1]
Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c)[5215] R: B / D: C 0,03m³ / Stufe Flüssigkeit können zum Kochen bzw. Gefrieren gebracht werden. Geschwindigkeit: 0,03m³ / KR.	Flüssigkeiten verändern [1]
Flüssigkeit kopieren (F)[3847] R: B / D: P Magier kann 0,03m³ einer nichtmagischen Flüssigkeit duplizieren.	Wege des Kopierens [14]
Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.	Flüssigkeiten manipulieren [5]
Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.	Materie formen [18]
Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.	Materie formen [19]
Flüssigkeit zu Wasser (F)[5226] R: B / D: P Verwandelt jede Flüssigkeit in Wasser.	Flüssigkeiten verändern [12]
Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: - Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Wege der Erforschung [8]
Flüssigkeiten aufnehmen "[14223] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [6]
Flüssigkeiten bearbeiten[16081] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen mit nicht-magischen Flüssigkeiten zu arbeiten.	Tränke / Gase herstellen [1]
Flüssigkeiten bearbeiten (F)[4749] R: S / D: 24h Magier kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.	Magie der Tränke [3]
Flüssigkeiten gefrieren (F c)[5079] R: 3m / D: C 0.03m³ Flüssigkeit/Stufe werden bis zum Gefrierpunkt abgekühlt, mit einer Rate von 0.03m³ / KR. Max. -30 °C.	Gesetz des Eises [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Flüssigkeiten kochen (F c)[5099] R: 3m / D: C 0.03m³ einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 0.03m³ / KR.	Gesetz des Feuers [1]
Flüssigkeiten kochen c[14647] R: ? / D: ?	Feurige Wege [2]
Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.	Haftung meistern [11]
Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.	Haftung meistern [12]
Fokus (U)[8108] R: S / D: 1min/St Magier erhält +2 / Stufe auf Meditieren durch extreme Konzentration.	Körper meistern [11]
Fokus für mehrere (F)[3412] R: Sicht / D: 1KR/St Der Magier kann Stufe Zielen einen Bonus von +10 auf statische und Bewegungsmanöver geben.	Fähigkeiten steigern [16]
Fokus I (F)[3399] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus von +10 für alle statischen Manöver.	Fähigkeiten steigern [3]
Fokus I (U)[3949] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seine nächste Einstimmung oder sein nächstes magisches Ritual.	Zauber beherrschen [3]
Fokus II (F)[3404] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus +20 auf statische Manöver und +10 auf Bewegungsmanöver.	Fähigkeiten steigern [8]
Fokus II (U)[3954] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [8]
Fokus III (U)[3959] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [13]
Fokus IV (U)[3964] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [18]
Folgen (F)[6174] R: S / D: 1h/St Magier ist ein Freund für eine Insektenart und zieht sie an. Sie folgen ihm überall hin.	Insekten meistern [3]
Folgender Dunkelfeuerbolzen[13918] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [30]
Folter[19476] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [14]
Folter[14939] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [14]
Folter (F)[4639] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 90% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [14]
Form (F)[8035] R: B / D: V Magier kann eine bestimmte Form durch Schmieden exakt duplizieren. Er kann so ein vorgegebenes Schwert exakt kopieren.	Schmieden [9]
Form / Gestalt verändern (F)[3691] R: 3m/St / D: V Magier kann eine bestehende Kreatur verändern. Die Veränderung kann innerhalb der halben Erschaffungszeit geschehen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.	Materie manipulieren [19]
Form / Gestalt verbessern (F)[3689] R: 3m/St / D: V Magier kann zu einer bereits bestehenden Kreatur Protoplasma (Stufe / 15 m3) hinzufügen oder welches wegnehmen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.	Materie manipulieren [17]
Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.	Materie formen [3]
Form machen (F)[8034] R: B / D: - Dupliziert eine bestimmte Form invertiert in einem Empfänger-material (Ton, Gips, Stein).	Schmieden [8]
Form speichern (I)[4358] R: S / D: - Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.	Materie formen [1]
Formen (F)[8352] R: B / D: C Magier kann 0,03 m³ / Stufe Material wie gewünscht formen. Material hat beim Formen die Konsistenz von Lehm, danach wieder die normale.	Gesetz der Struktur [25]
Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.	Wege der Konstruktionen [50]
Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.	Verändern [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Formen studieren (I)[6157] R: B / D: 1min Magier speichert Form und Struktur von 1 Tier / Pflanze für den Gebrauch mit späteren Zaubern dieser Liste.	Formen der Natur [8]
Forschen (I)[6529] R: T / D: - Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.	Analysen [10]
Forschung (I)[16094] R: S / D: 24h Der Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf Versuche den Zweck, den Ursprung und die Auswirkungen eines bestimmten Zaubers zu erforschen.	Schutz für Festungen [1]
Forschung (I)[14030] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zaubernden, spezielle Flüche zu erforschen, die er als Teil seines Repertoires verwenden kann.	Gesetz der Rache [1]
Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..	Geburtshilfe [14]
Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: - Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).	Geburtshilfe [13]
Frage[16352] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [2]
Frage[14531] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [1]
Frage (M)[7778] R: 3m / D: - Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.	Verstand kontrollieren [1]
Frage (M)[6108] R: 3m / D: - Ziel muß eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß beantworten.	Druidenfriede [2]
Frage (M)[5494] R: 30m / D: - Ziel muß eine einfache Frage beantworten.	Seelen zerstören [1]
Frage I[15461] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [1]
Frage III[15462] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [3]
Freier Geist[15427] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [40]
Fremde Quelle der Macht (F)[3485] R: V / D: V Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe einer beliebigen Quelle der Macht sprechen.	Gesetz der Magie [19]
Fremden Spruch speichern (U)[3988] R: S / D: V Wie Zauber speichern, aber der Magier kann den Spruch eines anderen (willigen) Zauberers speichern. Kosten wie oben, beide müssen sich berühren und die Spruchstufe des Zaubers, der gespeichert wird, darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers.	Zauber speichern [6]
Fremdes Essen erschaffen (F)[8095] R: B / D: P Erschafft Essen / Getränke für Angehörige anderer Rassen bzw. für fremde Kreaturen, deren Geschmäcker sich stark von denen der hominoiden Rassen unterscheiden. Es entstehen 0,03 m³ Essen / Getränke pro Stufe. Essen ist von normaler Qualität, nichts ausgefallenes.	Wege des Feinschmeckers [30]
Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.	Meister der Wahrnehmung [50]
Freundschaft (M c)[6247] R: S / D: C Alle Tiere in 3 m Umkreis reagieren freundlich auf den Magier. Erlaubt keine Kontrolle über die Tiere.	Tiere meistern [7]
Freundschaft (M)[6112] R: 30m / D: 1h/St Ziel glaubt, daß der Magier ein guter Freund ist.	Druidenfriede [6]
Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.	Gesetz des Vertrauten [12]
Freundschaft c[16228] R: ? / D: ?	Tiere meistern [7]
Freundsprache (30m) (I c *)[7717] R: 30m Radius / D: C Wie oben mit 30m Radius.	Durch den Geist reden [19]
Freundsprache (3m) (I c *)[7713] R: 3m Radius / D: C Wie mentale Sprache, wird aber nur an Wesen nach Wahl des Magiers `übertragen`.	Durch den Geist reden [14]
Freundtöter (F)[6346] R: 30m / D: P Immer, wenn das Opfer bis 3m neben einer befreundeten Figur kämpft, greift er diese mit 10% an und versucht sie zu töten.	Flüche [25]
Frivolität (M)[7592] R: 3m/St / D: P Ziel kann sich nicht längere Zeit auf ein Thema konzentrieren. Verdoppelt die Lernzeit und Kosten von Zaubern u.ä.	Psychose meistern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Frivolität heilen (H)[7899] R: B / D: P Magier kann das Ziel von einer Gewohnheit heilen, die nur unnütze Zeitverschwendung ist.	Verstand heilen [6]
Fromme Begeisterung[19504] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [7]
Froststab *[19949] R: ? / D: ?	Wizardstab [6]
Fruchtbarkeit feststellen[16136] R: ? / D: ?	Anreicherung [1]
Frühaufsteher (U S *)[8264] R: S / D: - Weckt den Magier zu einem bestimmten Zeitpunkt.	Gesetz des Farmers [2]
Fühlen (P c *)[7691] R: 3m/St / D: - Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung der Rasse und der Stufe eines Lebewesens, Das Wesen muß zuerst durch Gegenwart oder wahre Gegenwart lokalisiert werden.	Anwärtigkeit [2]
Fühlen (U *)[5407] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer kann sehr gut fühlen (Boni auf Fühlen-Talente (z.B.: Fallen entschärfen: 25%))	Mönchsinne [7]
Fühlen (U)[5013] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Fühlen.	Sinne verbessern [7]
Fühlende Bäume suchen (F)[6102] R: S / D: - Magier kennt die Position jedes fühlenden Baums in 3m/St Umkreis.	Bäume meistern [19]
Fühlenden Baum finden (P)[6097] R: 3m/St / D: 1min/St Magier erfährt Richtung und Entfernung zum nächsten fühlenden Baum (C&T I, S.51).	Bäume meistern [14]
Fühlenden Baum heilen (H)[6104] R: B / D: P Wie 10), aber Magier kann einen fühlenden Baum heilen.	Bäume meistern [25]
Führende Vision[19503] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [6]
Führer beschwören (F)[6198] R: 1 / D: V Der Magier konzentriert sich auf einen Ort oder ein bestimmtes Gelände, und ein kleines Tier taucht auf und führt den Magier dorthin. Die Reise kann zwischen Minuten und Tagen dauern.	Natur beschwören [3]
Furcht der Untersuchungen[14116] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [16]
Furchtwärter[15011] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [15]
Futtersuche (I)[8084] R: 30m/St / D: C Magier findet in Reichweite entsprechendes Futter, falls welches vorhanden ist (+100 auf Nahrung finden).	Wege des Feinschmeckers [11]
Gas analysieren[15755] R: ? / D: ?	Analysen [5]
Gas analysieren (I)[6534] R: 3m / D: - Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.	Analysen [15]
Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: - Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.	Wege der Erforschung [5]
Gas aufnehmen[14230] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [14]
Gas beleben[15954] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [3]
Gas formen (F)[4370] R: B / D: C Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [13]
Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.	Materie formen [4]
Gas kopieren (F)[3846] R: B / D: P Magier kann 0,03m³ eines nichtmagischen Gases duplizieren.	Wege des Kopierens [13]
Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.	Materie formen [17]
Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.	Gas manipulieren [15]
Gas zu Luft (F)[5482] R: 30m / D: P Verwandelt jedes Gas in Sauerstoff mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR, solange der Magier sich konzentriert.	Gas zerstören [8]
Gas zu Luft (F)[5243] R: B / D: P Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.	Gase verändern [12]
Gase bearbeiten[16084] R: S / D: 24h Wie Flüssigkeiten bearbeiten, nur kann der Zauberkundigen nicht-magisches Gas bearbeiten.	Tränke / Gase herstellen [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.	Heiliger Krieg [19]
Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.	Verändern [8]
Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.	Verzauberung des Körpers [10]
Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.	Haftung meistern [8]
Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.	Haftung meistern [9]
Geas (M)[7790] R: 3m / D: V Das Ziel bekommt eine Aufgabe (muß innerhalb seiner Fähigkeiten liegen), kann er sie nicht erfüllen, bekommt er vom Meister festgesetzte Auflagen.	Verstand kontrollieren [15]
Gebet (U)[6061] R: S / D: C Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.	Zeremonien [1]
Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: - Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.	Zeremonien [25]
Gebet I (D c)[6840] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 5 auf alle Resistenzwürfe und alle Manöverproben (Geschicklichkeit, Balancieren im Kampf, Patzer...). Wenn der Spruch nur auf den Magier selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.	Schutz [1]
Gebet I (D)[6967] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Widerstandswürfe und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)	Innerer Schutz [5]
Gebet II (D)[6971] R: S / D: 1min/St Wie Gebet I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [10]
Gebet III (D c)[6847] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [11]
Gebet III (D)[6975] R: S / D: 1min/St Wie Gebet I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [15]
Gebet V (D c)[6852] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [18]
Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.	Zauber verbessern II [7]
Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.	Zauber verbessern II [12]
Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.	Zauber verbessern II [18]
Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.	Gas manipulieren [9]
Gebogener Steinwall (F)[6233] R: 3 / D: P Wie 11), aber der Wall kann bis zum Halbkreis gebogen sein.	Steine meistern [16]
Gebogener Wall (E)[5627] R: 15m / D: P Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.	Gesetz der Barriere [30]
Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.	Flüssigkeiten manipulieren [10]
Geborgte Energie[25879] R: S / D: P Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20. Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.	Zauber speichern [13] , Runen [16] und Spruchkontrolle [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geburt (F)[8061] R: B / D: P Magier kann bei der Geburt eines Tieres helfen. Wenn der Fötus nicht geschädigt ist, kommt es in 90% aller Fälle nicht zu Komplikationen. Nur bei Lebendgeburten.	Wege der Tierhaltung [11]
Geburtszeichen[15294] R: ? / D: ?	Metamorphose [1]
Gedanken (I M c)[7725] R: 30m / D: 1KR/St (C) Der Magier erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Magier kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.	Geist verschmelzen [5]
Gedanken c[15463] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [5]
Gedanken c[14538] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [8]
Gedanken der Tiere (I c)[6249] R: 30m / D: C Magier versteht/sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.	Tiere meistern [9]
Gedanken stehlen[14548] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [50]
Gedanken stehlen (M c)[7735] R: 30m / D: 1KR/St (C) Der Magier kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.	Geist verschmelzen [30]
Gedanken stehlen c[15474] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [30]
Gedankenlesen (M)[6988] R: 30m / D: 1Kr/St Der Magier erfährt die oberflächlichen Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen eines Feindes. Wenn dem Feind der Widerstandswurf um mehr als 25 gelingt, bemerkt er, was vorgeht.	Wege der Wächter [9]
Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.	Verstand schützen [8]
Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: - Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.	Arkanes Tor [18] , Fortbewegung [22] , Erhabene Brücke [22] und Türen des Geistes [35]
Gefallen (U)[5981] R: S / D: - Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.	Schicksal meistern [20]
Gefälschte Sicht[15483] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [9]
GefälschteUntersuchungen[14109] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [9]
Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.	Wege der Öffnung [22]
Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.	Gesetz des Blutes [60]
Geformter Treffer (F)[4105] R: B / D: V Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Magiers ausgewürfelt.	Klinge des Kriegers [20]
Geformtes entdecken (I)[3673] R: 3m/St / D: - Magier entdeckt, ob ein Wesen oder Objekt mit Hilfe Sprüche dieser Liste erschaffen wurde.	Materie manipulieren [1]
Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann. Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.	Wege der Schnelligkeit [52]
Gefühl[14829] R: ? / D: ?	Befehle [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gefühle (I c)[7723] R: 15m / D: 1KR/St (C) Der Magier erfährt die genauen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.	Geist verschmelzen [3]
Gefühle (M)[7786] R: 30m / D: 1min/St Verursacht eine beliebige Emotion beim Ziel.	Verstand kontrollieren [9]
Gefühle c[14536] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [6]
Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.	Gesetz der Natur [25]
Gefühle der tiefen Erde[14632] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [10]
Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.	Gesetz der Natur [13]
Gefühle entdecken (P)[6546] R: S / D: 1min/St (c) Magier spürt die dominanten Emotionen eines Ziels.	Detektivsinne [4]
Gefühle kopieren (F)[3838] R: S / D: 1KR/St Magier kann die Gefühle eines Ziels exakt miterleben.	Wege des Kopierens [5]
Gefühllosigkeit (M c)[7759] R: 30m / D: C Ein zufälliges Glied wird gefühllos und nutzlos.	Sinne kontrollieren [2]
Gefühlswunder I (E)[4820] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.	Fühlen-Tasten-Schmecken [5] und Wiedererschaffungen [8]
Gefühlswunder II (E)[4823] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Gefühlswunder I, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch zwei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [10]
Gefühlswunder III (E)[4827] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch drei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [15]
Gefühlswunder V (E)[4828] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch fünf mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.	Fühlen-Tasten-Schmecken [20]
Gegabelter Bolzen (U *)[3975] R: S / D: 1Angriff Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzenangriff gabeln, so daß er zwei Ziele trifft. Die Ziel müssen innerhalb von 90° seines Sichtfeldes stehen. Der Angriffswert wird halbiert.	Zauber formen [12]
Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: - Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.	Verstand schützen [5]
Gegenkanal I (F)[6858] R: 30m / D: - Beendet eine Übertragung des Spruchs Kanal I. Kein WW.	Austreibungen [3]
Gegenkanal III (F)[6860] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-III.	Austreibungen [5]
Gegenkanal V (F)[6864] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-V.	Austreibungen [10]
Gegenkanal VIII (F)[6866] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-VIII.	Austreibungen [12]
Gegenkanal X (F)[6867] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-X.	Austreibungen [15]
Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: - Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlgeht.	Zauber brechen [4]
Gegenstand analysieren I (I)[7544] R: B / D: - Der Magier bekommt einen Bonus von 15 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [4]
Gegenstand analysieren II (I)[7548] R: B / D: - Der Magier bekommt einen Bonus von 30 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [10]
Gegenstand analysieren III (I)[7551] R: B / D: - Der Magier bekommt einen Bonus von 45 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [15]
Gegenstand analysieren V (I)[7552] R: B / D: - Der Magier bekommt einen Bonus von 75 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [20]
Gegenstand analysieren VII (I)[7554] R: B / D: - Der Magier bekommt einen Bonus von 100 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gegenstand erforschen (I)[26756] R: S / D: - Ermöglicht es dem Zauberkundigen zu bestimmen, welche Materialien und Verfahren für die Konstruktion und/oder Verzauberung eines bestimmten Gegenstandes erforderlich sind. Wenn der Meister der Meinung ist, dass die Konstruktion nicht innerhalb der normalen Fähigkeiten des Zauberkundigen liegt, kann er vom Zauberkundigen verlangen, dass er nach Forschungshilfen wie einer Bibliothek oder einem anderen erfahrenem Alchemisten sucht. Natürlich stellt dieser Zauberspruch nicht die Materialien oder Fähigkeiten zur Verfügung, die für die Ausführung der Konstruktion oder der Verzauberung erforderlich sind.	Alchemistische Vorbereitungen [1]
Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: - Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).	Forschungen [1]
Gegenstand speichern[15929] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [1]
Gegenstände (A) blockieren I[19968] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [5]
Gegenstände (A) blockieren II[19974] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [14]
Gegenstände (B) blockieren I[19969] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [7]
Gegenstände (B) blockieren II[19976] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [16]
Gegenstände (C) blockieren I[19970] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [8]
Gegenstände (C) blockieren II[19977] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [17]
Gegenstände (D) blockieren I[19972] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [10]
Gegenstände (D) blockieren II[19978] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [18]
Gegenstände schätzen (I)[7542] R: B / D: - Wie oben, gibt aber den Wert bearbeiteter Gegenstände an, Magische Fähigkeiten werden nicht mitgeschätzt.	Wissen über magische Dinge [2]
Gegenstands Vision[16315] R: ? / D: ?	Heilige Vision [5]
Gegenwart (P c ? *)[7690] R: 3m/St / D: C Der Zauberer ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.	Anwärtigkeit [1]
Gegenwart c " *[15513] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [1]
Gegenwart c *[16339] R: ? / D: ?	Sternensinne [1]
Gegenwärtigkeit Illusion[15826] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [13]
Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).	Gegenzauber [3]
Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.	Gegenzauber [6]
Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [8]
Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [10]
Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.	Gegenzauber [12]
Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.	Gegenzauber [18]
Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U *)[5386] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer des Magiers bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und läßt ihn zu Boden gehen. Wurf auf der Tabelle "Patzer ohne Waffen" für den Gegner.	Meister des waffenlosen Kampfes [5]
Gegner entwaffnen (U *)[5385] R: S / D: V Magier kann mit seiner nächsten Attacke (sie verursacht keinen Schaden) den Gegner entwaffnen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner entwaffnet.	Meister des waffenlosen Kampfes [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gegner zu Fall bringen (U *)[5384] R: S / D: - Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Magier mit seiner nächsten Attacke den Gegner zu Fall bringen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so liegt der Gegner am Boden und ist für 1 KR benommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [3]
Gegner zurücktreiben (U *)[5388] R: S / D: V Nach der nächsten Attacke muß der Gegner einen WW machen. Mißlingt er, so wird er um 0,5 m pro 2% Fehlwurf zurückgetrieben.	Meister des waffenlosen Kampfes [8]
Gehirn regenerieren (H)[7971] R: B / D: P Zauberer kann Gehirngewebe regenerieren in 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage (Ziel ist im Koma während der Heilung). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.)	Nerven und Organe beherrschen [50]
Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).	Gesetz der Nerven [50]
Gehirnbehandlung (H S)[6481] R: S / D: P Der Magier kann Gehirnschäden, die z.B. durch Schädelfrakturen o.ä. entstanden sind, heilen. Der Verlust von Erfahrung (Abenteuerpunkten) wird nicht geheilt (aber auch nicht vom Opfer auf den Heiler übertragen). Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [20]
Gehirnmuster speichern (I *)[7692] R: 3m/St / D: - Wie Fühlen, aber der Magier speichert das mentale Muster des Wesens, es kann später benutzt werden, um ein Wesen durch Richtung oder Finden zu lokalisieren.	Anwärtigkeit [5]
Gehör kontrollieren (M c)[7763] R: 30m / D: C Läßt das Opfer jedes gewünschte Geräusch hören.	Sinne kontrollieren [6]
Geist austreiben[15120] R: ? / D: ?	Geister heilen [10]
Geist bewahren I[15115] R: ? / D: ?	Geister heilen [5]
Geist bewahren II[15119] R: ? / D: ?	Geister heilen [9]
Geist bewahren III[15124] R: ? / D: ?	Geister heilen [14]
Geist bewahren IV[15131] R: ? / D: ?	Geister heilen [30]
Geist binden I[15135] R: ? / D: ?	Geister meistern [3]
Geist binden II[15137] R: ? / D: ?	Geister meistern [5]
Geist binden III[15139] R: ? / D: ?	Geister meistern [7]
Geist binden V[15141] R: ? / D: ?	Geister meistern [9]
Geist binden VI[15144] R: ? / D: ?	Geister meistern [12]
Geist binden VII[15146] R: ? / D: ?	Geister meistern [14]
Geist binden X[15149] R: ? / D: ?	Geister meistern [17]
Geist der Angst[15103] R: ? / D: ?	Geister beschwören [15]
Geist der Besänftigung[15098] R: ? / D: ?	Geister beschwören [10]
Geist der Ehrfurcht[15110] R: ? / D: ?	Geister beschwören [50]
Geist der Freundschaft[15102] R: ? / D: ?	Geister beschwören [14]
Geist der Fröhlichkeit[15099] R: ? / D: ?	Geister beschwören [11]
Geist der Harmonie[15100] R: ? / D: ?	Geister beschwören [12]
Geist der tiefen Erde beschwören[14636] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [14]
Geist der Trauer[15106] R: ? / D: ?	Geister beschwören [19]
Geist des Bewachers (F)[3344] R: B / D: V Wie schwaches Element, aber der geschaffene Wächter (Guardian, sh. C&T) ist permanent (bis er besiegt wurde), darf aber nicht weiter als 1,5m /Stufe des Magiers von dem zu bewachenden Ort weg.	Erschaffung [17]
Geist des Streits[15101] R: ? / D: ?	Geister beschwören [13]
Geist des Zorns[15105] R: ? / D: ?	Geister beschwören [18]
Geist e. Toten meistern V *[15641] R: ? / D: ?	Tote beschwören [10]
Geist e. Toten meistern VII *[15644] R: ? / D: ?	Tote beschwören [13]
Geist e. Toten meistern X *[15647] R: ? / D: ?	Tote beschwören [16]
Geist eines Toten binden I[15610] R: ? / D: ?	Tote beleben [2]
Geist eines Toten binden II[15612] R: ? / D: ?	Tote beleben [4]
Geist eines Toten binden III[15614] R: ? / D: ?	Tote beleben [6]
Geist eines Toten binden IV[15616] R: ? / D: ?	Tote beleben [8]
Geist eines Toten binden IX[15626] R: ? / D: ?	Tote beleben [18]
Geist eines Toten binden V[15618] R: ? / D: ?	Tote beleben [10]
Geist eines Toten binden VI[15620] R: ? / D: ?	Tote beleben [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geist eines Toten binden VII[15622] R: ? / D: ?	Tote beleben [14]
Geist eines Toten binden VIII[15624] R: ? / D: ?	Tote beleben [16]
Geist eines Toten meistern I *[15635] R: ? / D: ?	Tote beschwören [4]
Geist eines Toten meistern III *[15638] R: ? / D: ?	Tote beschwören [7]
Geist heilen I[15113] R: ? / D: ?	Geister heilen [3]
Geist heilen II[15118] R: ? / D: ?	Geister heilen [8]
Geist heilen III[15126] R: ? / D: ?	Geister heilen [16]
Geist heilen IV[15129] R: ? / D: ?	Geister heilen [20]
Geist identifizieren *[15133] R: ? / D: ?	Geister meistern [1]
Geist regenerieren I[15123] R: ? / D: ?	Geister heilen [13]
Geist regenerieren II[15127] R: ? / D: ?	Geister heilen [17]
Geist regenerieren III[15130] R: ? / D: ?	Geister heilen [25]
Geist reinigen I[15111] R: ? / D: ?	Geister heilen [1]
Geist reinigen II[15116] R: ? / D: ?	Geister heilen [6]
Geist reinigen III[15121] R: ? / D: ?	Geister heilen [11]
Geist speichern (I *)[3355] R: 3m/St / D: - Magier speichert das mentale Muster eines Ziels für den späteren Gebrauch bei anderen Zaubern.	Ferne Stimme [5]
Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.	Magie verschmelzen [20]
Geist-Metamorphose[15301] R: ? / D: ?	Metamorphose [14]
Geist-Metamorphose studieren[15297] R: ? / D: ?	Metamorphose [6]
Geister beschwören I[15091] R: ? / D: ?	Geister beschwören [3]
Geister beschwören II[16417] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [6]
Geister beschwören III[15093] R: ? / D: ?	Geister beschwören [5]
Geister beschwören V[16419] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [8]
Geister beschwören V[15095] R: ? / D: ?	Geister beschwören [7]
Geister beschwören VII[16423] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [12]
Geister beschwören X[16426] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [17]
Geister beschwören X[15097] R: ? / D: ?	Geister beschwören [9]
Geister vertreiben[15142] R: ? / D: ?	Geister meistern [10]
Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.	Verstand beherrschen [50]
Geistesfolter[16029] R: ? / D: ?	Palingenese [30]
Geistesfolter I (F)[3422] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Der Magier kann mit diesem Zauber eine beschworene Wesenheit bestrafen. Das Wesen verliert 10% seiner Lebensenergie und ist auf -10. Die Schadenspunkte und der Malus werden nach Ende des Zaubers wieder aufgehoben, wenn das Wesen nicht gestorben ist.	Geistesfolter [3]
Geistesfolter II (F)[3425] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -20% Lebensenergie und -20 auf Aktionen.	Geistesfolter [6]
Geistesfolter III (F)[3428] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -30% Lebensenergie und -30 auf Aktionen.	Geistesfolter [9]
Geistesfolter V (F)[3434] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -50% Lebensenergie und -50 auf Aktionen.	Geistesfolter [15]
Geistesfolter VI (F)[3437] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -60% Lebensenergie und -60 auf Aktionen.	Geistesfolter [18]
Geistesfolter VI (F)[3431] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -40% Lebensenergie und -40 auf Aktionen.	Geistesfolter [12]
Geistesfolter VII (F)[3441] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf Wie Geistesfolter I, aber mit -70% Lebensenergie und -70 auf Aktionen.	Geistesfolter [30]
Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.	Krankheiten / Gifte heilen [10]
Geisteskrankheit heilen (H)[3230] R: B / D: P Magier heilt eine Geisteskrankheit. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [19]
Geistesschmerz[19483] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [25]
Geistige Art ändern (P c ?)[5254] R: S / D: C Magier gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.	Mystischer Wechsel [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geistige Invasion (M c)[7626] R: 30m / D: C Wie Geistiger Kontakt, aber das Ziel ist durch den mentalen Kampf bewegungsunfähig, der Magier kann 50% seiner Aktivität ausführen.	Verstand beherrschen [3]
Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.	Gesetz der Gefängnisse [8]
Geistige Retardierung heilen (H)[7916] R: B / D: P Heilt ein Ziel von geistiger Zurückgebliebenheit (bringt sie auf einen normalen Level).	Verstand heilen [50]
Geistige Sprache (I c)[5260] R: 6m / D: C / WW:-50 Der Magier kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Magier scheint in dessen Sprache zu sprechen.	Mystischer Wechsel [10]
Geistige Tiefenuntersuchung (I M c)[7733] R: 30m / D: 1KR/St (C) Wie geistige Untersuchung, aber der Magier kann auch die unbewußten Erinnerungen und Erfahrungen sehen.	Geist verschmelzen [20]
Geistige Tiefenuntersuchung c[15473] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [25]
Geistige Untersuchung (I M c)[7731] R: 30m / D: 1KR/St (C) Wie Tiefe Gedanken, aber der Magier kann auch alle bewußten Erinnerungen des Ziels erkennen, mit einer Geschwindigkeit von 1 Szene pro KR.	Geist verschmelzen [15]
Geistige Untersuchung c[15471] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [15]
Geistige Verbannung (M c)[7632] R: 30m / D: C Wie Geistiger Sklave, aber die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers ist in Agonie, und jede Runde, die der Magier sich nicht konzentriert, muß das Opfer jedem verbalen Befehl gehorchen. Sich widersprechende Befehle bedeuten, daß das Opfer nichts tut.	Verstand beherrschen [13]
Geistiger Austausch (M)[7730] R: B / D: 1Tag Ziel und Magier tauschen Geist und Zauberfähigkeiten, Ziel ist im Koma, wenn er nicht auch ein Mentalist ist.	Geist verschmelzen [13]
Geistiger Kontakt (M c)[7625] R: 30m / D: C Zauberer und Ziel stehen in geistigem Kontakt bis der Magier sich nicht mehr konzentriert oder der Magier oder das Ziel einen um mehr als 30 mißglückten WW hatten (Beide müssen pro KR einen machen), Mißlingt der Wurf, so wird derjenige bewußtlos, beide haben während des Kontakts keine Aktivität.	Verstand beherrschen [2]
Geistiger Ruf (100m) (M *)[7756] R: 100m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 100m Radius.	Geistige Attacke [30]
Geistiger Ruf (15m) (M *)[7749] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 15m Radius.	Geistige Attacke [15]
Geistiger Ruf (30m) (M *)[7753] R: 30m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Wie oben, mit 30m Radius.	Geistige Attacke [19]
Geistiger Ruf (3m) (M *)[7745] R: 3m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Alle innerhalb des Radius sind Ziele, jeder, der nicht widersteht, ist benommen.	Geistige Attacke [10]
Geistiger Sklave (M c)[7631] R: 30m / D: C Wie Unterwerfung, aber das Ziel ist ein Zombie, bis der WW (einmal pro Tag) gelingt.	Verstand beherrschen [11]
Geistliches Manöver[19499] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [2]
Geistreise I[15193] R: ? / D: ?	Trance [3]
Geistreise II[15198] R: ? / D: ?	Trance [8]
Geistreise III[15203] R: ? / D: ?	Trance [13]
Geistreise IV[15208] R: ? / D: ?	Trance [18]
Geistrune der Kraft[14858] R: ? / D: ?	Geistrunen [30]
Geistrune der Macht[14857] R: ? / D: ?	Geistrunen [25]
Geistrune der Stärke[14859] R: ? / D: ?	Geistrunen [50]
Geistrune löschen[14855] R: ? / D: ?	Geistrunen [18]
Geistrunen erkennen[14850] R: ? / D: ?	Geistrunen [6]
Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Reichweite 30m.	Phantomgesicht [13]
Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.	Phantomgesicht [10]
Geladene Rüstung (D)[3312] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!	Elektrizität [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geladener Kristallbolzen[14735] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [25]
Gelände beschwören (F)[6214] R: 3m / D: P Magier erschafft kleine Geländeveränderungen in 1,5 km/St Umkreis. Er kann zwar aus einer Wüste keinen Dschungel machen, aber er kann im Flachland Hügel erschaffen, oder einen kleinen Bach in der Prärie. Dies kann manchmal katastrophale Auswirkungen auf das Ökosystem haben.	Natur beschwören [19]
Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken) Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.) Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.	Illusionen meistern [22] und Illusionen [40]
Gelenk behandeln (H S)[6418] R: S / D: P Der Heiler kann ein beschädigtes (aber kein zerschmettertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Knochen [5]
Gelenk heilen (H)[7996] R: B / D: P Zauberer kann einen einfachen Gelenkbruch heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [7]
Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Gesetz der Knochen [10]
Gelenke sperren (F)[5440] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf Ein Gelenk des Ziels wird gesperrt. Effekte wie in Extremitätenschmerz, aber wenn es ein Bein ist, ist die Bewegungsweite =1, Wenn es ein Arm ist wird alles fallen gelassen, was dieser Arm hält.	Fleisch zerstören [4]
Gelenkigkeit (U)[8099] R: S / D: 10min/St Magier wird für die Dauer des Spruchs sehr gelenkig und erhält WW gegen gezerrte Muskeln oder Sehnen bei Manövern, die er macht. WW je nach Schwere des Manövers.	Körper meistern [3]
Gelochter Ball (U *)[3974] R: S / D: 1Angriff Der Magier kann seinen nächsten Elementenballangriff umformen, so daß dieser ein `Loch` in der Mitte hat, groß genug, daß einem Ziel nichts passiert. Es gibt keinen Bonus für `Zentrum des Elementenballangriffs`.	Zauber formen [9]
Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.	Zeremonien [7]
Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).	Heiliger Krieg [30]
Gene spleißen (F)[16258] R: B / D: - Der Zauberkundige kann einen vorbestimmten Teil eines Gens zu einem anderen hinzufügen (eine Eigenschaft pro gewirktem Zauber). Die gespleißten Gene können von anderen Rassen oder Tieren stammen. So kann der Zauberkundige die zwergische Eigenschaft der Nachtsicht mit der eines Menschen verbinden und einen Menschen mit Nachtsicht erschaffen.	Wege der Genetik [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gene verbinden (F)[16253] R: B / D: - Der Zauberkundige "verknüpft" ein beliebiges Merkmal mit einem anderen Merkmal. Zum Beispiel sind Haarfarbe und Augenfarbe lose "verbunden", was bedeutet, dass eine blonde oder rothaarige Person in der Regel hellere Haut hat als jemand mit braunem oder schwarzem Haar. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige ein beliebiges Merkmal zu 100% mit einem anderen Merkmal verknüpfen. Zum Beispiel würde die Verknüpfung von Körpergröße und Intelligenz bedeuten, dass je größer die Zielperson ist, desto größer ihr Intelligenzwert ist, die Verknüpfung von Augenfarbe und Geschicklichkeit würde bedeuten, dass die blauäugige (oder haselnussbraun- oder braun-äugige) Person messbar geschickter ist (höherer Geschicklichkeitswert) als die durchschnittliche Person ihrer Rasse. Diese "Mutation" vererbt sich auf die Nachkommen des Betroffenen.	Wege der Genetik [13]
Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.	Geburtshilfe [50]
Genort entdecken (I)[16243] R: B / D: - Der Zauberkundige kann einen Genort (groß-klein, dick-dünn, Haar-Augen-Hautfarbe und -beschaffenheit, Zahl der Finger, Schwanz, usw.) identifizieren und erfährt dessen Platzierung und die Bedeutung für das Ziel.	Wege der Genetik [3]
Genort identifizieren (I)[16247] R: B / D: - Der Zauberkundige kann genau feststellen, welche Teile eines Chromosoms für ein Merkmal in einem Organismus verantwortlich sind. Wenn der Zaubernde ein bestimmtes Merkmal eines Ziels verändert, kann er mit der Kenntnis des Merkmals (durch den Zauber Genort identifizieren) +1 pro Stufe auf seinen Glauben-Wurf erhalten.	Wege der Genetik [7]
Genzeuger[16257] R: B / D: - Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen zweier beliebiger Ziele (2 Männchen, 2 Weibchen oder Männchen und Weibchen) zu verbinden, um eine befruchtete Zygote zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, d. h. die Eizelle muss in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden. Pro Zauberspruch ist nur eine Befruchtung möglich. Wenn zwei weibliche Wesen als Spender des genetischen Materials verwendet werden, kann der Nachwuchs nur weiblich sein (nur XX-Chromosomen).	Wege der Genetik [17]
Geostationär positionieren (F)[14306] R: B / D: 1h/St Der Zaubernde kann ein Ziel geostationär positionieren. Die Trägheit ist gleich null, das Ziel wird sich also nur bewegen, so lange eine Kraft einwirkt. Eine Person oder ein Objekt kann so ohne Unterstützung in der Luft positioniert werden. Andere Objekte können darauf abgestellt oder daran aufgehängt werden. Volumen- und Gewichtsbeschränkungen sind wie bei Schwerelosigkeit.	Gesetz der Gravitation [10]
Gepäck bestimmen (I)[8199] R: 3m/St / D: - Magier kennt den Inhalt eines Gepäckstücks. Gehört es einem anderen, so hat dieser einen WW, bevor der Zauber wirkt. Nicht bei magisch geschützten Objekten.	Gesetz des Packens [7]
Gepäck schützen (F)[8205] R: B / D: 1h/St Schützt die Außenseite von bis zu Stufe Gepäckstücken mit einer maximalen Gesamtfläche von 1m² / Stufe des Magiers vor Umwelteinflüssen (Regen, Schnee usw.).	Gesetz des Packens [13]
Gepäckdiener (F)[8207] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann irgendeinen Gegenstand aus seinem Gepäck (max. Stufe Gegenstände) durch Konzentration in seine Hand herbeizaubern.	Gesetz des Packens [15]
Gepäckstasis (F)[8214] R: B / D: 1Tag/St Magier kann ein Gepäckstück (max. 0,03 m³ / Stufe) verzaubern, so daß alles, was hineingelegt wird, in eine Stasis verfällt. Wird der Behälter geöffnet, erlischt der Zauber. Lebende Wesen müssen einen WW machen, oder verfallen ebenfalls in eine Stasis.	Gesetz des Packens [30]
Geräusch kopieren (F)[3841] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für den Hörsinn.	Wege des Kopierens [8]
Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).	Kleine Illusionen [2]
Geräuschattacke (M)[7762] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Laute Geräusche machen das Ziel benommen.	Sinne kontrollieren [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geräuschauslöser (U)[3940] R: S / D: C Wie Geruchs-auslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Geräusch (können Worte sein) ausgelöst.	Zauber auslösen [9]
Geräuschbolzen (100m) (E)[3455] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz der Geräusche [13]
Geräuschbolzen (30m) (E)[3448] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensiver sonischer Energie (Geräuschen) entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Eisbolzentabelle mit krit. Treffer durch Schock.	Gesetz der Geräusche [6]
Geräusche (F)[8315] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft einfache, unbewegliche Geräusche in einem Gebiet von 30 cm /Stufe. Die Geräusche sind echt, und es braucht Magie oder einen anderen Sinn (Sicht, Berührung), um die Realität festzustellen.	Gesetz der Unterhaltung [7]
Geräusche beherrschen (F)[3465] R: V / D: 1KR/St Der Magier kann jeden Zauber bis zur 20. Stufe dieser Liste benutzen, je einen pro KR.	Gesetz der Geräusche [50]
Geräusche kontroll. (3m/St) (F c)[3458] R: 3m/St / D: C Wie oben mit Reichweite 3 m pro Stufe.	Gesetz der Geräusche [16]
Geräusche kontrollieren (15m) (F)[3449] R: 15m R / D: C Der Magier kann die Intensität aller Geräusche innerhalb des Radius kontrollieren. Die Lautstärke kann von null bis zu einem sehr lautem Schrei variieren und an unterschiedlichen Stellen im Radius auch unterschiedlich sein.	Gesetz der Geräusche [7]
Geräusche materialisieren (F c)[3463] R: 30m / D: 1KR/St (C) Dieser mächtige Zauber verwandelt Geräusche in der Nähe des Magiers in Materie, wenn er sich konzentriert. Das entstehende Material kann die Konsistenz von bis zu hartem Stein haben (oder weicher, wenn der Magier es wünscht) und hat die Form, die der Magier sich vorstellt. Die Materie ist nicht magisch und die Gegenstände sind normal. Je mehr Lärm, desto mehr Objekte können erschaffen werden (Meisterentscheid). Ein Hammer, der auf eine Wand schlägt, macht genug Lärm, um ein Schwert zu erschaffen, aber eine Brücke benötigt dann doch eher einen 500-Seelen-Chor. Das Material bleibt 1 h / Stufe nach Ende des Spruchs noch bestehen.	Gesetz der Geräusche [25]
Geräusche visualisieren (F c)[3464] R: 30m / D: 1KR/St (C) Wie Geräusche materialisieren, aber es entsteht Licht. Eine normale Unterhaltung erschafft in etwa Licht wie ein Lichtzauber, ein lauter Ruf hätte den Effekt wie plötzliches Licht, und ein sehr lauter Ton könnte einen Lichtbolzen (Blitz) hervorrufen). Es entsteht nur ein Effekt pro KR, der von der Lautstärke um den Magier herum abhängt. Der Meister sollte sehr vorsichtig mit diesem Zauber sein, um das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.	Gesetz der Geräusche [30]
Geräuschkäfig (E)[3457] R: 30m / D: 10min/St Wie Wall der Geräusche, aber es entsteht ein ganzer Käfig, der alle gefangen hält, deren WW nicht gelingt.	Gesetz der Geräusche [15]
Geräuschklinge (E)[3456] R: B / D: 1KR/St Erschafft eine Klinge aus sonischer Energie, die der Magier führen kann. Sie ist unglaublich dünn und kann durch viele Substanzen schneiden (magische Substanzen haben einen WW). Es wirkt wie ein Langschwert +20 (Pool) gegen das kein Rüstungsschutz wirkt (außer mag. Rüstungen, die ihren WW bestanden haben).	Gesetz der Geräusche [14]
Geräuschkontrolle (15m) (F)[4837] R: 15m / D: C Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Geräusche formen [6]
Geräuschkontrolle (30m) (F)[4841] R: 30m / D: C Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Geräusche formen [10]
Geräuschkontrolle (3m) (F)[4834] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann die Intensität von Geräuschen innerhalb des Radius kontrollieren; die Lautstärke liegt zwischen Stille und einem lauten Schrei und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.	Geräusche formen [3]
Geräuschkontrolle (3m/St) (F)[4845] R: 3m R/St / D: C Wie oben, jedoch mit 3m/St Radius.	Geräusche formen [15]
Geräuschwall I (F)[5687] R: 15m / D: 10min/St Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.	Wege der Geräusche [5]
Geräuschwall I (F)[3446] R: 15m / D: 10min/St Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.	Gesetz der Geräusche [4]
Geräuschwall V (F)[5691] R: 15m / D: 10min/St Erschafft fünf Barrieren (6x6m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.	Wege der Geräusche [10]
Geräuschwall V (F)[3452] R: 15m / D: 10min/St Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.	Gesetz der Geräusche [10]
Geräuschwunder (E)[4832] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Geräuschen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.	Geräusche formen [1]
Gerechte Verteidigung[19501] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.	Zeremonien [30]
Geringerer Gifttreffer[13984] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [3]
Geringerer Golem[15967] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [15]
Geringerer Konstrukt[15968] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [16]
Geringerer Schlangentreffer[13996] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [15]
Geringerer Skeletttreffer[13983] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [2]
Geringeres Gift (U)[7799] R: S / D: 1h/St Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Magier ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.	Gift meistern [4]
Geruch (F)[8434] R: B / D: P Magier kann einen beliebigen, ihm bekannten Geruch auf seinen Körper auftragen, der normal wieder verschwindet.	Wege des Äußeren [11]
Geruch kopieren (F)[3840] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für Geruch.	Wege des Kopierens [7]
Geruchsauslöser (U)[3936] R: S / D: V Wenn innerhalb von 3 Kampfrunden nach diesem Zauber ein anderer gesprochen wird, so wirkt der zweite Zauber erst, wenn der festgelegte Geruch (muß kein einfacher sein) auftritt. Die maximale Reichweite des Auslösers entspricht der maximalen Reichweite des zweiten Spruches und der Magier kann die auslösende Reichweite innerhalb dieses maximalen Radius beliebig festlegen. Dieser Spruch hält, bis er ausgelöst wurde, oder maximal 24 h, je nachdem, was eher eintritt. BEMERKUNG: Der Meister kann festlegen, ob der Zauber auf ein bewegliches Objekt gebannt werden kann, und sich dann mit diesem mitbewegt.	Zauber auslösen [2]
Geruchswunder (E)[4816] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Gerüchen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [1]
Geschichte[14891] R: ? / D: ?	Sprachen [9]
Geschichte der Angst[15781] R: ? / D: ?	Geschichten weben [8]
Geschichte der Benommenheit[15776] R: ? / D: ?	Geschichten weben [3]
Geschichte der Beruhigung[15774] R: ? / D: ?	Geschichten weben [1]
Geschichte der Bezauberung[15780] R: ? / D: ?	Geschichten weben [7]
Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: - Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.	Wissen [10]
Geschichte der Panik[15785] R: ? / D: ?	Geschichten weben [12]
Geschichte des Beherrschens[15787] R: ? / D: ?	Geschichten weben [14]
Geschichte des Haltens[15775] R: ? / D: ?	Geschichten weben [2]
Geschichte des Komas[15793] R: ? / D: ?	Geschichten weben [30]
Geschichte des Pfads (I)[6947] R: S / D: - Magier bekommt einen visuellen Eindruck (Bild) von jedem, der den Weg in den letzten (Stufe Stunden) benutzt hat.	Pfade beherrschen [4]
Geschichte des Schlafs[15778] R: ? / D: ?	Geschichten weben [5]
Geschichte des Segens (I)[6404] R: S / D: - Magier erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.	Schwarzes Wissen [10]
Geschichte des Todes[15794] R: ? / D: ?	Geschichten weben [50]
Geschichte des Todes (I)[6878] R: S / D: - Magier bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und Magier muß bis 3m an den Toten heran.	Antworten [6]
Geschichte des Vergessens[15783] R: ? / D: ?	Geschichten weben [10]
Geschichten erzählen (U)[8323] R: S / D: C +50 auf Legenden erzählen. Gleichzeitig kann der Magier subtil eine Botschaft an das Publikum richten, auch wenn es nicht mental beeinflußt werden kann.	Gesetz der Unterhaltung [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geschichteter Talisman[16048] R: B / D: V Wenn auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt, erhält der nächste eingeschriebene Spruch Talisman die Fähigkeit, zwei Fehlschläge zu überstehen, bevor er verblasst. Wenn ein geschichteter Talisman einen angreifenden Zauber nicht aufheben kann, wird nur die erste Schicht zerbrochen. Die zweite Schutzschicht wird dann sofort aktiviert, so dass der Zauber einen zweiten Widerstandswurf in dieser Runde machen muss, bevor er eine Chance hat, sein Ziel zu erreichen. Gelingt ihm auch der zweite Widerstandswurf, ist der Talisman zerbrochen. Misslingt dem Zauber jedoch der Widerstandswurf, bleibt die einzige verbleibende Schicht erhalten und wirkt wie ein normaler (einmal fehlgeschlagener) Talisman, bis er normal aufgelöst wird. Zwei Geschichtete Talismane gegen denselben Zauber dürfen in keiner Weise kombiniert werden; die maximale Anzahl zusätzlicher Widerstandswürfe, die ein Ziel durch den Einsatz von Talismanen erlangen kann, beträgt zwei (plus den normalen Widerstandswurf des Ziels, wenn alle in den Talisman eingebauten Widerstandswürfe versagen, um den angreifenden Zauber zu stoppen).	Talismane [19]
Geschlagen[19470] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [8]
Geschlecht verändern[14576] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [10]
Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.	Geburtshilfe [20]
Geschmack / Geruch Illusion[15816] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [3]
Geschmack kopieren (F)[3839] R: S / D: 1KR/St Magier kann seine Geschmacksnerven so stimulieren, daß er exakt denselben Geschmack empfindet, wie ein Ziel.	Wege des Kopierens [6]
Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.	Kleine Illusionen [3]
Geschmackswunder (E)[4818] R: 30m / D: 10min/Stufe Wie Geruchswunder, es kann jedoch ein Satz von Geschmäcken in 3mR erzeugt werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [3]
Geschoß abwehren (U *)[5393] R: S / D: 1KR/St Magier kann für die Dauer dieses Spruchs frontalen Fernkampfattacken wie Nahkampfattacken ausweichen (voller Pool usw.).	Meister des waffenlosen Kampfes [13]
Geschoß parieren (F *)[4096] R: B / D: 1 KR/St Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.	Klinge des Kriegers [11]
Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.	Heiliger Krieg [15]
Geschwindigkeit erhöhen (U)[16252] R: B / D: 1 Tage/St Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, erhöhen. Die Steigerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch den Alterungs- und Heilungsprozess beschleunigen.	Wege der Genetik [12]
Geschwindigkeit I (F *)[5313] R: S / D: 1KR Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.	Ausweichen / Flucht [6]
Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.	Wege der Schnelligkeit [6]
Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.	Geschwindigkeit [6]
Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [8]
Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.	Geschwindigkeit [9]
Geschwindigkeit III (F *)[5319] R: S / D: 3KR Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [12]
Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [12]
Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.	Geschwindigkeit [12]
Geschwindigkeit V (F *)[5322] R: S / D: 5KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [20]
Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [15]
Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.	Geschwindigkeit [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Geschwindigkeit verlangsamen (U)[16251] R: B / D: 1 Tage/St Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, verringern. Die Verringerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch Alterung und Heilung verlangsamen.	Wege der Genetik [11]
Geschwindigkeit X (F *)[5324] R: S / D: 10KR Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.	Ausweichen / Flucht [30]
Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [20]
Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.	Geschwindigkeit [25]
Gesegnete Sprache[19510] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [13]
Gesetz der Geräusche (30cm) (F c)[7491] R: S / D: C Magier kann jedes gewünschte Geräusch 30cm um seinen Körper herum erzeugen. Wenn er es wünscht, kann das Geräusch auch außerhalb des Radius gehört werden.	Geräusche kontrollieren [2]
Gesetz der Geräusche (30m) (F c)[7497] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [11]
Gesetz der Geräusche (3m) (F c)[7493] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [5]
Gesetz der Geräusche (3m/St) (F c)[7500] R: S / D: C Wie oben mit Radius 3m pro Stufe.	Geräusche kontrollieren [15]
Gesetz des Untergangs[14075] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [50]
Gesicht ändern (P)[8316] R: S / D: 1min/St Magier kann sein Gesicht ändern, um jemand anderes darzustellen.	Gesetz der Unterhaltung [8]
Gesicht verändern[14222] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [5]
Gesicht verändern (P *)[5368] R: S / D: 1 h Erlaubt es dem Zauberer, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.	Körperfähigkeiten [5]
Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.	Verändern [3]
Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St Magier kann die Form seines Gesichts ändern.	Phantomgesicht [2]
Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: - Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.	Materie formen [2]
Gespeicherten Spruch umgehen (U)[3987] R: S / D: V Nach dem Zaubern dieses Spruches kann der Magier einen anderen Zauber sprechen, auch wenn er noch einen Spruch gespeichert hat.	Zauber speichern [5]
Gespeicherten Spruch umgehen II (U)[3999] R: S / D: V Wie Gespeicherten Spruch umgehen, aber es können ein gespeicherter und ein zusätzlich gespeicherter Zauber umgangen werden.	Zauber speichern [19]
Gesprengte Untersuchungen[14106] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [6]
Gestalt formen I (F)[3676] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann Protoplasma formen. Entstehende Gestalt ist unbeweglich, stumm und von Holzartiger Konsistenz. Magier kann pro Stufe 1 Liter Plasma in einer KR formen (Je kleiner, desto schneller geht es).	Materie manipulieren [4]
Gestalt formen II (F)[3680] R: 3m/St / D: 10min/St Wie oben, aber Magier kann Stufe / 20 m3 bearbeiten.	Materie manipulieren [8]
Gestalt formen III (F)[3687] R: 3m/St / D: 10min/St Wie oben, aber Magier kann Stufe / 15 m3 bearbeiten.	Materie manipulieren [15]
Gestalt speichern (P I)[3675] R: S / D: P Magier speichert die Gestalt eines Objekts oder Wesens für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Materie manipulieren [3]
Gestaltwandler (F)[6171] R: S / D: 10min/St Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste nutzen.	Formen der Natur [50]
Gewicht ändern (F)[14298] R: 30m / D: 1min/St Der Zaubernde kann das Gewicht des Zieles um 2,5 kg/St erhöhen oder verringern.	Gesetz der Gravitation [1]
Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.	Materie formen [12]
Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.	Materie formen [11]
Gewicht verringern (F)[8211] R: B / D: 10min/St Magier kann das Gewicht eines Objekts um bis zu x1 pro 2 Stufe verringern. Ein Magier der 20. Stufe könnte so ein Gewicht auf 1/10 verringern.	Gesetz des Packens [19]
Gewicht verteilen (F)[6289] R: B / D: 10min/St Ziel kann über Schnee oder Sand laufen, als wenn es Schneeschuhe o.ä. an hätte.	Wege des Überlebens [2]
Gewichte schätzen[14439] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gewitter[14816] R: ? / D: ?	Lichtmagie [18]
Gewitter meistern[14821] R: ? / D: ?	Lichtmagie [50]
Gift analysieren (I)[7800] R: 3m / D: - Der Magier kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.	Gift meistern [5]
Gift analysieren (P c)[5590] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Göttermagie entdecken, gibt aber eine Analyse jeden Giftes auf einem Gegenstand oder in einer Person.	Entdeckung meistern [11]
Gift auftragen I (U)[7798] R: B / D: V Der Magier kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).	Gift meistern [3]
Gift auftragen II (U)[7802] R: B / D: V Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.	Gift meistern [7]
Gift auftragen III (U)[7805] R: B / D: V Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.	Gift meistern [12]
Gift entdecken (P)[8092] R: 3m/St / D: C Informiert den Magier über die Anwesenheit und den Ort von jedem Gift in der Umgebung.	Wege des Feinschmeckers [19]
Gift entdecken (P)[6548] R: S / D: - Magier nimmt alle Gifte in 3m Umkreis wahr.	Detektivsinne [6]
Gift neutralisieren[19337] R: ? / D: ?	Arachnemonie [9]
Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.	Schutz vor Schäden [12]
Gift neutralisieren (S c *)[7803] R: S / D: C Wie Gift widerstehen, aber der Magier hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.	Gift meistern [9]
Gift spritzen[19340] R: ? / D: ?	Arachnemonie [12]
Gift widerstehen (F)[6176] R: S / D: - Magier bekommt einen zweiten WW gegen jegliches Gift.	Insekten meistern [5]
Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.	Schutz vor Schäden [7]
Gift widerstehen (H S c *)[5354] R: S / D: C Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Magier sich konzentriert.	Körpererneuerung [10]
Gift widerstehen (H)[6689] R: B / D: P Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen ein Gift. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)	Handauflegen [9]
Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: - Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.	Körper erhalten [10]
Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.	Verzauberung des Körpers [11]
Gift widerstehen (S c *)[7801] R: S / D: C Stoppt die Wirkung eines Giftes, solange der Magier sich konzentriert.	Gift meistern [6]
Gift widerstehen II[19334] R: ? / D: ?	Arachnemonie [6]
Giftdorn *[19434] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [16]
Gifte neutralisieren (H S c *)[5360] R: S / D: P (C) Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Magier bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Magier sich konzentriert.	Körpererneuerung [20]
Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.	Krankheiten / Gifte heilen [3]
Giften widerstehen (F)[6978] R: T / D: P Erlaubt es dem Ziel, eventuell die Auswirkungen eines Giftes abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.	Innerer Schutz [30]
Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [5]
Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [9]
Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.	Krankheiten / Gifte heilen [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Giftnebel (F)[7810] R: 6m / D: 1KR/St Der Magier kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.	Gift meistern [30]
Gifttreffer[13988] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [7]
Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.	Gesetz der Gefängnisse [15]
Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.	Gesetz der Gefängnisse [17]
Glanz I (M)[4702] R: 30m / D: 1min/St Der Magier verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.	Glanz [3]
Glanz II (M)[4705] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [6]
Glanz III (M)[4708] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [9]
Glanz V (M)[4712] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [13]
Glanz X (M)[4718] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [19]
Glas anpassen (H)[7941] R: S / D: 1h Zauberer kann eine gläserne Gliedmaße an einen Körper anpassen.	Prothesen [6]
Glas erschaffen[27033] R: 3m / D: P Der Zauberkundige verwandelt die entsprechenden Materialien (z.B. Sand, Soda, Pottasche, Kalk usw.) in Glas in jeder gewünschten Form und Größe. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Glas verwandeln kann, beträgt 3 m² pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m² geformtes Glas.	Bauwerke [11]
Glas erschaffen (F)[8340] R: B / D: - Magier kann 0,03 m³ Glas pro Stufe aus den entsprechenden Materialien erschaffen. Das Glas kann jede beliebige Form haben.	Gesetz der Struktur [9]
Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [8]
Glas formen (H)[7940] R: S / D: P Zauberer bekommt die Fähigkeiten Glas zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Glas bearbeiten dauert doppelt so lange wie Holz bearbeiten (2 Tage).	Prothesen [5]
Glaswall[27049] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus gehärtetem Glas mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [19]
Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [20]
Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).	Verändern [1]
Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).	Haftung meistern [5]
Glorreiche Verwandlung[19506] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [9]
Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.	Schicksal meistern [16]
Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.	Schicksal meistern [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.	Schicksal meistern [18]
Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.	Schicksal meistern [9]
Glühen (F)[8384] R: B / D: 1min/St Läßt ein Objekt glühen, leuchten, glitzern o.ä..	Die kleinen Tricks [7]
Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.	Leuchten [13]
Glühen des Todes (F)[3395] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf Das Ziel bekommt jede KR einen kritischen Treffer `E` durch Hitze und das für 1 KR pro 10 Fehlwurf.	Feuer [30]
Glühende Augen (F)[8385] R: S / D: 1min/St Magier kann seine Augen mit 1 Kerzenstärke in beliebiger Farbe glühen lassen.	Die kleinen Tricks [8]
Glyphe I[14950] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [2]
Glyphe II[14952] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [4]
Glyphe III[14954] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [6]
Glyphe IV[14956] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [8]
Glyphe IX[14966] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [18]
Glyphe löschen III[14955] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [7]
Glyphe löschen VI[14961] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [13]
Glyphe löschen X[14969] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [25]
Glyphe V[14958] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [10]
Glyphe VI[14960] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [12]
Glyphe VII[14962] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [14]
Glyphe VIII[14964] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [16]
Glyphe X[14967] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [19]
Glyphen entziffern[14951] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [3]
Glyphen untersuchen[14949] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [1]
Gold waschen (F)[8287] R: S / D: 1min/St Magier macht die entsprechenden Bewegungen und durchseiht so Sand, Dreck u.ä. und findet leicht wertvolle Metalle.	Gesetz des Bergbaus [2]
Goldener Druidenstab (F)[6146] R: B / D: P Wie 14), aber als Knüppel +25 und +5 Spell adder oder x3 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [20]
Goldstab $ [19963] R: ? / D: ?	Wizardstab [20]
Golem[15969] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [17]
Gorgonenaugen[19417] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [30]
Göttermagie analysieren (I)[6536] R: 30m / D: - Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Göttermagie.	Analysen [17]
Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [12]
Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [16]
Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [7]
Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [4]
Göttermagie brechen (F)[3627] R: 1 / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [8]
Göttermagie entdecken[14463] R: ? / D: ?	Abschätzen [5]
Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [1] und Entdecken [3]
Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.	Wege der Entdeckung [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [9] , Spruchschutz [12] und Schutz vor Zaubern [13]
Göttermagie Schild (F)[3640] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [15]
Göttermagie übertragen (F)[3544] R: V / D: V Wird dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall gesprochen (in Verbindung mit einem Kristallsicht-Zauber), so kann ein Zauber der Göttermagie durch den Kristall gesprochen werden. Der Zauber betrifft ein zufälliges Ziel (Ort, Person oder Objekt) der zu sehenden Szene. Die Reichweite des Zaubers entspricht dem entsprechenden Kristallsicht-Zauber.	Kristallvisionen [12]
Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.	Gegenzauber [14]
Göttermagie umkehren (F)[6873] R: 100m / D: 1KR/St Magier kann einen übertragenen Spruch abfangen (wenn der Empfänger oder Sender in Reichweite ist), und diesen Spruch selber verwenden. Die Person, die den Spruch sendet, bekommt einen Resistenzwurf. Stufe ist die Stufe dieses Spruchs.	Austreibungen [50]
Göttermagie Vermehrung (F)[3480] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magier der Göttermagie.	Gesetz der Magie [14]
Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.	Schutz vor Zaubern [30]
Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.	Spruchschutz [20] und Spruchschutz [30]
Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.	Wege der Gegenzauber [19]
Göttermagietreffer[14001] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [19]
Graben[27037] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, bis zu 3m³ pro Stufe an Erd- (oder Eis-) Material aus einem Gebiet zu entfernen. Die Hälfte dieser Menge kann entfernt werden, wenn das Material aus Stein oder Metall besteht. Das entfernte Material kann an einem beliebigen Ort irgendwo in der Nähe (innerhalb der Reichweite) aufgeschüttet werden.	Bauwerke [13]
Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.	Wege der Konstruktionen [13]
Grabungen entdecken (I)[3264] R: S / D: - Magier entdeckt jede aktive Grabungsarbeit in 1,5 m /Stufe Umkreis.	Befestigungen meistern [4]
Grammatik prüfen (I)[8412] R: S / D: 10min/St Magier erkennt beim Lesen eines Textes automatisch grammatikalische Fehler.	Bibliothek meistern [13]
Graue Aura[19450] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [10]
Graue Vision (F)[6350] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Ziel Farbenblind.	Krankheiten [2]
Gravieren (F)[8046] R: S / D: 1h/St Magier kann beliebige Gravuren in ein Objekt einbringen (magisches Metall hat einen WW). Gravur ist nur so gut, wie der Magier es normal kann.	Schmieden [19]
Gravitation umdrehen (F)[14308] R: 3m / D: 1s/5St Der Zaubernde kehrt die Gravitation für ein Ziel um, das daraufhin nach oben "fällt".	Gesetz der Gravitation [12]
Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.	Körper erhalten [40]
Gravitationsball (E)[14310] R: 30m / D: - Erschafft eine Kugel von 60 cm Durchmesser vor dem Zaubernden und schießt diese dann auf das gewählte Ziel. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.	Gesetz der Gravitation [15]
Gravitationsbolzen (E)[14304] R: 30m / D: - Ein Gravitationsbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.	Gesetz der Gravitation [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Gravitationsfeld (F)[14307] R: 15m / D: C Verstärkt die Gravitation in einem Bereich von 0,3m/St x 0,3m/St x 0,3m/St. Alles, was in diesen Bereich gelangt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel zu Boden gerissen und dort festgehalten, wodurch es pro KR einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 auf den W100 erleidet. Pro zusätzlichem Zauberpunkt, den er für den Zauber einsetzt, kann der Zaubernde den Bonus auf den kritischen Trefferwurf um 10 erhöhen (bis maximal +50 bei insgesamt 5 Zauberpunkten).	Gesetz der Gravitation [11]
Grenzenlose Phrase (I *)[3366] R: unbegrenzt / D: 3? Wie Ferne Phrase mit unbegrenzter Reichweite, falls die Verbindung nicht magisch gestört wird.	Ferne Stimme [16]
Grenzenlose wahre Telepathie (I *)[3373] R: dieselbe Existenzebene / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [50]
Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.	Haftung meistern [2]
Große Ablenkung (M c)[5301] R: 100m / D: C Wie Ablenkung, betrifft aber bis zu Stufe Ziele innerhalb des Sichtfelds des Magiers.	Wege der Verwirrung [13]
Große Analyse[15772] R: ? / D: ?	Analysen [30]
Große Analyse[14380] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [30]
Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.	Wege der Erforschung [25]
Große Aufmerksamkeit *[14611] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [8]
Große Augenbehandlung (H)[5887] R: B / D: P Wie kleinere Augenbehandlung, aber Magier kann alle Schäden am Auge heilen, bis auf kompletten Verlust.	Gesetz der Organe [11]
Große Aura[16333] R: ? / D: ?	Sternenlicht [14]
Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.	Wege des Lichts [20]
Große Ausstrahlung[14582] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [20]
Große Balance (F *)[4960] R: 30m / D: 10min/St Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Bewegungen verbessern [30]
Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [16]
Große Beschwörung (F M c)[6803] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 20 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 20 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 10 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 20 sein).	Beschwörungen [13]
Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.	Tore meistern [16]
Große Beschwörung (F)[6204] R: 1 / D: V Magier kann jeden niedrigeren Spruch benutzen, um Stufe Tiere zu beschwören.	Natur beschwören [9]
Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.	Gesetz der Knochen [6]
Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.	Leuchten [16]
Große Elementenwaffe (E)[7885] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `B` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.	Ritter`s Waffen [15]
Große Erscheinung (I M E)[3717] R: 15Km/St / D: (C) Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [30]
Grosse Fassade I (E)[4917] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade I, es kann jedoch einer Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden ein neues Aussehen verliehen werden.	Verkleidungen [25]
Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.	Schilde beherrschen [20] und Kampf verbessern [25]
Große Flamme (E)[3391] R: S / D: 1KR/St Magiers ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Krit. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Magier am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt muß einen WW machen, oder wird entzündet.	Feuer [18]
Große fliegende Scheibe (F)[5193] R: 3m / D: 10min/St Wie Fliegende Scheibe II, aber es können bis zu Stufe fliegende Scheiben erschaffen werden.	Wege des Beförderns [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [30]
Große Geistrune[14856] R: ? / D: ?	Geistrunen [20]
Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.	Wege der Schnelligkeit [50]
Große Glyphe[14970] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [30]
Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [25]
Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [30]
Große Kontrolle[16364] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [50]
Große Kristallrune[14798] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [50]
Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.	Elementenschild [20]
Große Magieabstoßung (F)[6791] R: 10m / D: - Alle magischen Effekte und Artefakte im Radius müssen einen WW machen, außer den Gegenständen, die der Magier trägt. Mißlingt der Wurf, ist der Zauber gebrochen, Gegenständen, denen der Wurf um 1-60% mißlingt, werden zufällig durch eine Tür 150m weit transportiert, bei 61-100% werden zufällig teleportiert (kein Limit), bei >100% werden sie zerstört.	Zauber brechen [50]
Große Magnetklinge (F)[14336] R: S / D: 1KR/St Wie Kleinere Magnetklinge, jedoch ist der Bonus +35 und die Schadenspunkte werden verdoppelt.	Gesetz des Magnetismus [20]
Große Magnetsphäre (F)[14339] R: 15m / D: 1KR/St Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -75, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -20 und wirkt wie Brechen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.	Gesetz des Magnetismus [50]
Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [18]
Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.	Schilde beherrschen [25] und Kampf verbessern [40]
Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.	Gesetz der Nerven [20]
Große Nervenregeneration (H S)[6479] R: S / D: P Der Heiler kann alle Nerven in seinem Körper (außerhalb des Gehirns) regenerieren. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [13]
Große Nichtanwesenheit (P)[4900] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Nichtanwesenheit, es können jedoch 20 Ziele beeinflusst werden.	Sinne des Verstandes formen [30]
Große Ohrenbehandlung (H)[5886] R: B / D: P Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber Magier kann alle inneren und äußeren Schäden heilen. Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen restauriert. Ausnahme ist eine vollständige Erneuerung des Innenohrs.	Gesetz der Organe [9]
Große Panik (F M *)[6997] R: 1 / D: 1KR/5 Fehlwurf Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der Widerstandswurf mißlingt fliehen in Panik vor dem Magier.	Wege der Wächter [19]
Große Pflanze wiederbeleben[16015] R: ? / D: ?	Palingenese [8]
Große Pyrokinese[14164] R: ? / D: ?	Ferntanz [19]
Große Reise des Geistes[15425] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [30]
Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.	Wissen über Stein [35]
Große Ritterwaffe (F)[7890] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Ritterwaffe, aber Reaktion +50, Trefferpunkte verdreifacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 30% abgeschlagen.	Ritter`s Waffen [20]
Große Ruhe (F)[5698] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.	Wege der Geräusche [30]
Große Rune[14995] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [30]
Große Rune[14879] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [20]
Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.	Runen [30]
Große Schmerzen (F)[4638] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.	Physische Erosion [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Große Schmerzen (M)[5528] R: 100m / D: P Wie Kleinere Schmerzen, betrifft aber Stufe Ziele, die Lebensenergie kann nur durch Heilung zurückgegeben werden und die Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [25]
Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [30]
Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [50]
Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [35]
Große Stille (F)[4847] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie Stille, es haben jedoch eine Zahl von vielen Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden einen Bereich der Stille mit 30cm Radius um sich herum.	Geräusche formen [25]
Große Stimme c[16307] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [20]
Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.	Wege der Symbole [25]
Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ? Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.	Runen [25]
Große Tätowierung[15926] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 150cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 20 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [25]
Große Taubheit (F)[4846] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf Wie Taubheit, der Zauber wirkt jedoch auf eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden.	Geräusche formen [20]
Große Telepathie (I *)[3369] R: 1 / D: C Wie Telepathie (Stufe 14), aber der Magier kann mit bis zu 20 Personen sprechen, solange er sich konzentriert.	Ferne Stimme [19]
Große Teleportation (F)[4978] R: 15m / D: - Wie Teleportation I, nur kann der Magier 20 Ziele auf einmal teleportieren.	Fortbewegung [30]
Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: - Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [30]
Große Tierberuhigung (30m) (M)[5784] R: 30m r / D: 2min/St Magier kann Stufe Tiere besänftigen.	Besänftigen [10]
Große Tierberuhigung (3m/St) (M)[5788] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Magier kann bis 20 Ziele besänftigen.	Besänftigen [18]
Große Tiere heilen (H)[6256] R: B / D: P Wie 8), heilt aber Tiere bis 1500 Kg oder Tiere bis 75 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [16]
Große Tränke[16093] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 20 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [50]
Große Traumvision[15231] R: ? / D: ?	Visionen [20]
Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [25]
Große Überzeugung (M)[6121] R: 15m / D: 1Tag/St Wie Überzeugung, wirkt aber auf bis zu 20 Ziele.	Druidenfriede [18]
Große Unsichtbarkeit (F)[14312] R: 15m / D: 1KR/St Wie Unsichtbarkeit, es können jedoch eine Zahl von Zielen gleich der Stufe des Zaubernden/2 unsichtbar gemacht werden.	Gesetz der Gravitation [19]
Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [30]
Größe verändern (F)[3747] R: S / D: 10min/St Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen oder wachsen (normalerweise Größe). Keine Abzüge oder Boni auf Körperkraft, aber bei Bewegungsweite.	Wege der Körperveränderung [7]
Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.	Phantomgesicht [6]
Große Verwirrung (M)[5525] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf Betrifft Stufe Ziele. Jedes Ziel kann nur mit 50% eine Entscheidung treffen (kann sich noch verteidigen).	Verstand zerstören [14]
Große Verwirrung (M)[5307] R: 100m / D: V Jedes von bis zu 20 Zielen im Blickfeld des Magiers kann von einem Spruch dieser Liste bis Stufe 10 angegriffen werden. Jedes Ziel kann von einem anderen Spruch angegriffen werden.	Wege der Verwirrung [50]
Große Vibration (12.5 Kg) (F)[14356] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, aber Limit sind 12,5 kg.	Schockwellen [17]
Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/Stufe Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.	Schockwellen [11] und Fähigkeiten der Grundmagie [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.	Fähigkeiten der Grundmagie [19]
Große Wächterattacke (F)[6998] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +75 auf Pool.	Wege der Wächter [20]
Große Wahre Heilung (H)[5719] R: 30m / D: P Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte bei bis zu Stufe Zielen.	Wege der Heilung [50]
Große wartende Glyphe[14971] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [35]
Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [25]
Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.	Erschaffungen [16]
Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.	Verzauberung des Körpers [19]
Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [11]
Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [20]
Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [30]
Großen Geist der tiefen Erde beschwören[14640] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [18]
Großer Befehl I[14826] R: ? / D: ?	Befehle [5]
Großer Befehl II[14831] R: ? / D: ?	Befehle [10]
Großer Befehl III[14836] R: ? / D: ?	Befehle [15]
Großer Befehl IV[14841] R: ? / D: ?	Befehle [20]
Großer Befehl V[14842] R: ? / D: ?	Befehle [25]
Großer Befehl VI[14843] R: ? / D: ?	Befehle [30]
Großer Befehl VII[14844] R: ? / D: ?	Befehle [50]
Großer Blitz (E)[3322] R: S / D: 1min/St Der Körper des Magiers ist von Lichtbögen umgeben. Er ist immun gg. jede Elektrizität. Jeder in 1,5 Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität. Alle Gegenstände, die der Magier am Körper trägt, sind während der Dauer des Zaubers immun gegen Elektrizität, aber alles was er berührt, muß einen WW machen, oder wird entzündet.	Elektrizität [18]
Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.	Wege der Beschwörung [8] und Schwarzer Kontakt [10]
Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.	Türen des Geistes [15]
Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: - Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.	Erhabene Brücke [19]
Großer Druidenstab (F)[6148] R: B / D: P Wie 20), aber als Knüppel +30 und +6 Spell adder oder x4 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 3 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [30]
Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.	Gedankengriff [25]
Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [25]
Großer Geräuschwall (F)[5697] R: 15m / D: 10min/St Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.	Wege der Geräusche [25]
Großer Hammerschlag (F)[7881] R: B / D: 1KR/St Verdreifacht die Trefferpunkte einer Waffe beim nächsten Treffer.	Ritter`s Waffen [11]
Großer Hammerstab (F)[6144] R: B / D: 1KR/St Wie 5), aber die Trefferpunkte werden verdreifacht.	Druidenstab [18]
Großer Hammerstab *[19964] R: ? / D: ?	Wizardstab [25]
Großer Kanal (F *)[6823] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-20.	Kanäle [30]
Großer Luftadler (E F)[5192] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [18]
Großer magischer Trank (F)[4769] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch beliebiger Stufe.	Magie der Tränke [50]
Großer Riß (F)[5435] R: 100m / D: P Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3m/St tief, 30cm/St breit, und 6m/St lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.	Festes zerstören [30]
Großer Ruf (M *)[7755] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und jeder, dessen Widerstandswurf um mehr als 50 mißlingt, ist bewußtlos..	Geistige Attacke [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Wege des Besiegens [9] , Verstand beherrschen [9] und Berührung des Geistes [11]
Großer Schlag (F)[7883] R: B / D: 1KR/St Wie Kleiner Schlag, aber ein kritischer Treffer wird um 100 Punkte gesteigert und die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erlangen steigt um 5 Punkte (7 statt 2 bei Schwertern, z.B.).	Ritter`s Waffen [13]
Großer Spruchauslöser (U)[3945] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Jahr verschieben.	Zauber auslösen [30]
Großer Stab $ [19965] R: ? / D: ?	Wizardstab [30]
Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [14]
Großer Talisman[16049] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger schützt.	Talismane [20]
Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [19]
Großer Tiermeister *[15253] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [50]
Großer Tod (F *)[6999] R: 15m / D: - Wie Wort des Todes, aber dieser Zauber betrifft alle Feinde im Umkreis und jeder Feind wird nur von einem kritischen Treffer heimgesucht.	Wege der Wächter [25]
Großer Traum[16321] R: ? / D: ?	Heilige Vision [20]
Großer Traum[15458] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [25]
Großer Verstandschock (M)[5529] R: 100m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verstandschock, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [30]
Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [30]
Großer Wasserdelphin (E F)[5191] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [17]
Großer Wechselbalg[14145] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [30]
Großer Wechselbalg Art[14144] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [25]
Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.	Gesetz des Blutes [10]
Größere Adern heilen I (H S)[6490] R: S / D: P Magier kann einen Schaden an einer Arterie oder Vene heilen. Eine größere Ader blutet mit 5W6 oder mehr pro KR.	Wege des Blutes [6]
Größere Adern heilen III (H S)[6495] R: S / D: P Wie größere Adern heilen I, heilt aber bis zu drei Arterien / Venen.	Wege des Blutes [13]
Größere Allergien (F)[6361] R: 30m / D: P Wie Kleinere Allergien mit Abzug von -60%.	Krankheiten [15]
Größere Augenbehandlung (H S)[6475] R: S / D: P Wie kleinere Augenbehandlung, aber der Heiler kann alle Schäden bis auf kompletten Verlust heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [8]
Größere Augenbehandlung (H)[7962] R: B / D: P Zauberer kann alle Augenschäden bis auf kompletten Verlust heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [10]
Größere Bauvorhaben[27055] R: 30m / D: P Wie kleinere Bauvorhaben, aber das Volumen, in dem die Montage stattfindet, entspricht 30m³ pro Stufe.	Bauwerke [30]
Größere Benommenheitsklinge (E)[3775] R: S / D: 1KR/St Wie Benommenheitsklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die beide Hände leer benötigt und mit der wie mit einem Kurzschwert angegriffen wird, mit einem Bonus von +35 auf den Pool.	Wege des Besiegens [13]
Größere Blitzklinge (E)[3315] R: 30m / D: 1KR/St Wie Blitzklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die doppelten Schaden verursacht und beide Hände leer benötigt und einen / Bonus von +35 auf den Pool hat.	Elektrizität [11]
Größere Brüche behandeln (H S)[6416] R: S / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber man kann auch komplizierte Brüche heilen. Erholungszeit:1-10 h.	Wege der Knochen [3]
Größere Brüche behandeln (H)[7993] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber auch offene Brüche.	Knochen beherrschen [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Größere Brüche heilen (H)[6687] R: B / D: P Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.	Handauflegen [7]
Größere Dämonen beschwören[16420] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [9]
Größere Fallen (F)[6903] R: T / D: P Wie kleinere Fallen, aber die Falle kann einen krit. Treffer "E" zufügen.	Wege der Natur [14]
Größere Feuerklinge (F)[3384] R: 30m / D: 1KR/St Wie Feuerklinge, aber es entsteht ein Zweihänder, der doppelten Schaden verursacht, beide Hände leer benötigt und einen Bonus von +35 auf den Pool hat.	Feuer [11]
Größere Geistrune[14854] R: ? / D: ?	Geistrunen [15]
Größere Insektenplage (F)[6190] R: V / D: V Wie 12), betrifft aber 1000 bis 10000 Insekten.	Insekten meistern [19]
Größere Körperverschiebung *[19427] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [9]
Größere Nervenbehandlung (H S)[6472] R: S / D: P Der Magier kann ein Gebiet mit schweren Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [5]
Größere Nervenbehandlung (H)[7959] R: B / D: P Wie Kleinere Nervenbehandlung, aber Zauberer kann größere Nervenschäden heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [7]
Größere Ohrenbehandlung (H S)[6473] R: S / D: P Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber der Heiler kann auch alle inneren Schäden wieder heilen (z.B. das Hörvermögen wiederherstellen)., Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [6]
Größere Ohrenbehandlung (H)[7960] R: B / D: P Wie Kleinere Ohrenbehandlung, nur kann der Magier innere und äußere Schäden heilen, Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen geheilt. Komplette Erneuerung des Ohres ist eine Ausnahme !	Nerven und Organe beherrschen [8]
Größere Puppe der Kontrolle *[19325] R: ? / D: ?	Talismane [30]
Größere Schmerzen (M)[7744] R: 30m / D: - Wie kleinere Schmerzen, aber das Ziel bekommt 50% seiner verbliebenen Lebensenergie abgezogen.	Geistige Attacke [9]
Größere Schmerzen (M)[5518] R: 30m / D: 10min/5 Fehlwurf Wie Kleinere Schmerzen, zieht aber 50% der verbliebenen Lebensenergiepunkte ab.	Verstand zerstören [7]
Größere Spinnenbeschwörung[19347] R: ? / D: ?	Arachnemonie [19]
Größere Spinnenform[19349] R: ? / D: ?	Arachnemonie [25]
Größere Tiere heilen (H)[6259] R: B / D: P Wie 16), heilt aber Tiere bis 15000 Kg oder Tiere bis 1500 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [19]
Größere Vibration (F c)[3451] R: 30m / D: C Wie kleinere Vibration, aber zerbrechliche Objekte haben keinen Widerstandswurf, Wesen, die ein Objekt halten haben -30 auf ihren WW und Wesen bekommen einen krit. Treffer `B` durch Gleichgewichtsverlust.	Gesetz der Geräusche [9]
Größeren Kristallort finden c[14742] R: ? / D: ?	Kristallkraft [8]
Größerer Druidenstab (F)[6134] R: B / D: P Wie 1), aber als Knüppel +15 und +3 Spell adder. Er kann als Wurfspeer mit 1,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [8]
Größerer Geist (F)[3346] R: V / D: V Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 25. Stufe erschaffen und belebt werden oder ein starkes Element kann geformt werden.	Erschaffung [19]
Größerer Geist eines Golems (F)[3342] R: B / D: P Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 15.Stufe erschaffen und belebt werden.	Erschaffung [15]
Größerer Geist eines Wächters (F)[3341] R: B / D: 1 Jahr/St Wie kl. Geist eines Wächters, aber jedes Tier muß schwerer als 200 Kg sein und ein größerer Wächter wird erschaffen.	Erschaffung [14]
Größerer Gifttreffer[13991] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [10]
Größerer Golem[15971] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [19]
Größerer Gummikörper[19403] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [8]
Größerer Säurewall[19384] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [12]
Größerer Schlangentreffer[14006] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [50]
Größerer Skeletttreffer[13993] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [12]
Größerer Stab $ [19953] R: ? / D: ?	Wizardstab [10]
Größerer Tod[15596] R: ? / D: ?	Tod meistern [11]
Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.	Tore meistern [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Größeres Feuer löschen (F)[6510] R: 30m / D: - Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines größeren Kaminfeuers löschen.	Ablenkung [10]
Größeres Gift (F)[4756] R: S / D: 24h Wie kleineres Gift, aber Magier kann mit allen außer den tödlichsten Giften umgehen.	Magie der Tränke [10]
Größeres Gift (U)[7804] R: S / D: 1h/St Wie Geringeres Gift, aber der Magier kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.	Gift meistern [10]
Größeres heiliges Symbol (F c)[6142] R: B / D: C Wie 12), aber mit Bonus +15.	Druidenstab [16]
Größeres Netz[19336] R: ? / D: ?	Arachnemonie [8]
Größeres plötzliches Licht[14808] R: ? / D: ?	Lichtmagie [10]
Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.	Waffen verändern [5]
Großes Altern (100 Jahre)0[15606] R: ? / D: ?	Tod meistern [25]
Großes Anorganisches zu Staub (F)[4625] R: 30m / D: P Verwandelt Stufe Objekte mit je 0.3 m³ Masse anorganischen Materials in feines Pulver.	Materie zerstören [30]
Großes Besänftigen (M)[6120] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Magier beruhigt Stufe Ziele.	Druidenfriede [17]
Großes Besänftigen (M)[5789] R: 3m/St / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.	Besänftigen [20]
Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: - Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.	Gesetz des Blutes [20]
Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: - Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.	Gesetz des Blutes [30]
Großes Blutungen stillen (H S)[6492] R: S / D: - Wie Blutung stillen V, heilt aber Stufe W6 Blutungen pro KR. Ein Magier der Stufe 10 kann also 10 W6 / KR stoppen.	Wege des Blutes [9]
Großes Dämonen beschwören[16428] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [20]
Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.	Wege der Beschwörung [11] und Schwarze Beschwörung [12]
Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C) Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.	Entdecken [50]
Großes Erde zu Staub (F)[4623] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Erde in feinen Staub.	Materie zerstören [20]
Großes Erdelement (I c)[6238] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Wie 19), aber mit einem starken Erdelement.	Steine meistern [25]
Großes Erdpferd (E F)[5190] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd II, aber es können bis zu Stufe Elemente beschworen werden.	Wege des Beförderns [16]
Großes Fliegen (F)[14311] R: S / D: 1KR/St (C) Wie Fliegen, es können jedoch halbe Stufe an Zielen transportiert werden. Das Gewicht der Ziele muss jeweils innerhalb von ±25kg vom Gewicht des Zaubernden liegen. Der Flug der Ziele entspricht dem Flug des Zaubernden. Während der Flugphase muss der Zaubernde sich konzentrieren und ist die Aktivität der Mitfliegenden auf 25% begrenzt. Relative Positionsänderungen der Mitfliegenden zum Zaubernden sind nur möglich, wenn der Zaubernde und alle anderen Mitfliegenden während dieser Zeit stationär verharren.eit stationär verharren.	Gesetz der Gravitation [18]
Großes Fühlen (I c *)[7700] R: 30m/St / D: - Wie Fühlen, aber der Magier kann sich pro Kampfrunde auf ein Wesen konzentrieren..	Anwärtigkeit [14]
Großes Geist binden[15151] R: ? / D: ?	Geister meistern [20]
Großes Geist e. Toten b.[15629] R: ? / D: ?	Tote beleben [25]
Großes Geist e. Toten m. *[15650] R: ? / D: ?	Tote beschwören [25]
Großes Geist reinigen[15128] R: ? / D: ?	Geister heilen [19]
Großes Geister beschwören[16429] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [25]
Großes Geister beschwören[15107] R: ? / D: ?	Geister beschwören [20]
Großes Geruchs-/Geschmackswunder (E)[4825] R: 3m / D: 1KR/St Einer Zahl von Objekten entsprechend der Stufe des Zaubernden können individuelle Gerüche und Geschmäcke verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großes Glyphen löschen[14973] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [50]
Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.	Gesetz der Knochen [30]
Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.	Gesetz der Knochen [18]
Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.	Gesetz der Knochen [20]
Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).	Krankheiten / Gifte heilen [18]
Großes Kräuter finden[15168] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [20]
Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Wohltaten [18]
Großes Laufen (F *)[4959] R: 30m / D: 10min/St Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.	Bewegungen verbessern [25]
Großes Leben stehlen *[15605] R: ? / D: ?	Tod meistern [20]
Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.	Wege des Lichts [18]
Großes Lied (15m) (F)[7519] R: S / D: V Wie oben, aber mit Radius 15m.	Geräusche projizieren [15]
Großes Lied (30m) (F)[7521] R: S / D: V Wie oben, aber mit Radius 30m.	Geräusche projizieren [25]
Großes Lied (3m) (F)[7511] R: S / D: V Wie Lied II, aber alle innerhalb 3m Umkreis sind betroffen.	Geräusche projizieren [7]
Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 30Km.	Wege finden [20]
Großes Lokalisieren c[16347] R: ? / D: ?	Sternensinne [20]
Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.	Wege des Lichts [50]
Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.	Wissen über Holz [15]
Großes Monster beschwören[16427] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [18]
Großes Monster wiederbeleben[16025] R: ? / D: ?	Palingenese [18]
Großes Muskeln behandeln (H S)[6441] R: S / D: P Der Heiler kann Stufe Muskeln heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [11]
Großes Muskeln behandeln (H)[5864] R: B / D: P Spruch heilt Stufe Muskeln. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.	Gesetz der Muskeln [17]
Großes Nervenfeuer (F)[4642] R: 30m / D: 1min/St Wie Rheuma, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.	Physische Erosion [25]
Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.	Krankheiten / Gifte heilen [30]
Großes Org. Verschmelzen[16165] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [11]
Großes organisches Verschmelzen (F)[6924] R: S / D: 1min/St Wie Mit Organischem verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen und nach draußen sehen, wenn er nicht tiefer als 15cm eindringt.	Wege der Bewegungen [20]
Großes Organisches Verschmelzen (F)[5607] R: 3m / D: 1min/St Wie mit Organischem verschmelzen, aber Ziel kann sich in dem Material drehen und nach draußen sehen, wenn er bis max. 15 cm tief in dem Material ist.	Erhabene Bewegungen [15]
Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.	Erschaffungen [30]
Großes Portal des Geistes (I M F)[3715] R: 15Km/St / D: (C) Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [20]
Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.	Wege der Schnelligkeit [25]
Großes Reparieren (H)[7982] R: B / D: P Zauberer kann alle Muskel- und Sehnenschäden im Körper des Ziels reparieren. 1h Anwendung, 1-10 Tage Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [11]
Großes Runenpapier[16005] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 20 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [25]
Großes Schnitte heilen (H S)[6493] R: S / D: P Wie Schnitte heilen III, stoppt aber Stufe W6 Blutungen (keine größeren Adern).	Wege des Blutes [10]
Großes Sehnen behandeln (H S)[6443] R: S / D: P Heiler kann Stufe Sehnen heilen, 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Muskeln [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großes Sehnen behandeln (H)[5865] R: B / D: P Spruch heilt Stufe Sehnen. Spruch kann benutzt werden, solange der Magier sich konzentriert. Erholungszeit: 1h.	Gesetz der Muskeln [19]
Großes Speichern *[19962] R: ? / D: ?	Wizardstab [19]
Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.	Gesetz der Knochen [50]
Großes Sprechen (I *)[3358] R: 30m / D: C Magier kann mit Stufe Individuen gleichzeitig mental sprechen. Magier kann bestimmte Personen ein- bzw. ausschließen.	Ferne Stimme [8]
Großes Springen (F *)[5335] R: S / D: 1 KR Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.	Die Brücke des Mönchs [10]
Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.	Spruchkontrolle [20]
Großes Stein zerpulvern (F)[4624] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ / Stufe Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [25]
Großes Steine heilen (F)[6235] R: 3m/St / D: P Wie 2), aber für Stufe x Stufe x 0,03 m3 und Reichweite 3m/St	Steine meistern [18]
Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.	Krankheiten / Gifte heilen [25]
Großes Symbol[14880] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [25]
Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.	Wege der Symbole [30]
Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V) Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.	Wohltaten [13]
Großes Tier wiederbeleben[16020] R: ? / D: ?	Palingenese [13]
Großes Tiere besänftigen (M)[6119] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20 Magier beruhigt Stufe Tiere.	Druidenfriede [15]
Großes Tiere besänftigen (M)[6114] R: 30m / D: 1min/St Beruhigt Stufe des Magiers Tiere.	Druidenfriede [8]
Großes Tiere beschwören[16425] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [15]
Großes Tiere binden[19534] R: ? / D: ?	Tiere binden [19]
Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.	Erschaffungen [50]
Großes Tiere kontrollieren *[15252] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [30]
Großes Tote beleben[15627] R: ? / D: ?	Tote beleben [19]
Großes Tote beschwören[15104] R: ? / D: ?	Geister beschwören [17]
Großes Tote kontrollieren *[15649] R: ? / D: ?	Tote beschwören [20]
Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [25]
Großes Untersuchen[14994] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [25]
Großes Untote kontrollieren *[15671] R: ? / D: ?	Tote meistern [19]
Großes Untote meistern *[15672] R: ? / D: ?	Tote meistern [20]
Großes Vakuum (1,5m) (F)[5485] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall.	Gas zerstören [11]
Großes Vakuum (3m) (F)[5488] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 3m.	Gas zerstören [14]
Großes Vakuum (F)[5248] R: 30m / D: - Wie Vakuum, verursacht aber krit. Treffer durch Aufprall `E`.	Gase verändern [25]
Großes Vakuum (F)[5172] R: 30m / D: - Wie Vakuum, gibt aber einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall in 1,5m Umkreis	Gesetz des Windes [18]
Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).	Lebendes ändern [30]
Großes Vergessen[14543] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [15]
Großes Vergessen (M)[7615] R: 30m / D: P Das Ziel vergißt 200 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.	Tod des Verstandes [9]
Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.	Krankheiten / Gifte heilen [19]
Großes Verschleiern (P)[4901] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Verschleiern, die Zauber können jedoch auf eine Zahl von Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden angewandt werden.	Sinne des Verstandes formen [50]
Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.	Bewegungen [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.	Lebendes ändern [50]
Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.	Magie verschmelzen [50]
Großes Verschwimmen (E)[4913] R: 3m / D: 1min/Stufe Wie Verschwimmen, es kann jedoch eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden verschwimmen.	Verkleidungen [13]
Großes Verstand leeren (M)[5530] R: 100m / D: 1KR/5 Fehlwurf Wie Verstand leeren, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.	Verstand zerstören [50]
Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.	Lebendes ändern [25]
Großes wahres Behandeln (H)[5869] R: 30m / D: P Magier kann Stufe Muskeln und/oder Sehnen heilen. Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [50]
Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.	Schutz vor Zaubern [60]
Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.	Spruchschutz [60] und Spruchschutz [60]
Großes Wort (F *)[3783] R: 30m / D: - Wie Wort der Schmerzen, aber es kann jedes Wort benutzt werden und betrifft dann eine Anzahl Ziele gleich der Stufe des Magiers.	Wege des Besiegens [30]
Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).	Verstand beherrschen [30]
Großes Zeichen[14947] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [30]
Großes Zeichen[14420] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [50]
Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o. Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.	Runen [50]
Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C) Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.	Fähigkeiten der Grundmagie [20]
Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: - Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.	Schilde beherrschen [30] und Kampf verbessern [45]
Grundlegende Analyse (I)[26760] R: S / D: 60min-2min/St Ermöglicht es dem Zauberkundigen, alle Komponenten in einem Gegenstand oder Stoff zu benennen, die mindestens 25% der Gesamtmasse ausmachen. Pro Anwendung können hierbei 20cm³ analysiert werden.	Alchemistische Vorbereitungen [3]
Grundmagie analysieren (I)[6538] R: 30m / D: - Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Grundmagie.	Analysen [20]
Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C Wie oben, aber mit 100m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [25]
Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [10]
Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [14]
Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [5]
Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [2]
Grundmagie brechen (F)[3622] R: 1 / D: 1KR/St Wie Alte Magie brechen, aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [6]
Grundmagie entdecken[14461] R: ? / D: ?	Abschätzen [4]
Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [2] und Entdecken [2]
Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.	Wege der Entdeckung [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [8] , Schutz vor Zaubern [10] und Spruchschutz [11]
Grundmagie Schild (F)[3636] R: 1 / D: 1min/St Wie Alte Magie Schild, wirkt aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [13]
Grundmagie übertragen (F)[3548] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.	Kristallvisionen [16]
Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.	Gegenzauber [13]
Grundmagie untersuchen[14401] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [1]
Grundmagie Vermehrung (F)[3478] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magier der Grundmagie.	Gesetz der Magie [12]
Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.	Schutz vor Zaubern [25]
Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.	Spruchschutz [20] und Spruchschutz [25]
Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.	Wege der Gegenzauber [17]
Grundmagietreffer[13999] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [17]
Grüne Zunge (F)[6337] R: 30m / D: P Wie Fluch des Darms, aber das Opfer ißt nur noch grüne Blätter.	Flüche [6]
Gruppe beschwören (F)[6203] R: 1 / D: 6-8 h Magier beschwört eine Gruppe Tiere, die normalerweise im Rudel vorkommen (Wölfe, Rehe). Tiere bleiben in der Nähe.	Natur beschwören [8]
Gummikörper[19400] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [5]
Gutes entdecken (I c)[6398] R: 30m / D: 1min/St Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.	Schwarzes Wissen [2]
Gutes entdecken (P)[6549] R: 30m / D: - Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Gut" ist.	Detektivsinne [7]
Haar präparieren (F)[8433] R: B / D: P Stylt das Haar in die gewünschte Form, inkl. Dreadlocks, Entenschwänze usw.	Wege des Äußeren [10]
Haar schützen (F)[8437] R: B / D: 1h/St Hält gestyltes Haar für die Dauer des Zaubers in Form.	Wege des Äußeren [14]
Haare / Bart schneiden (F)[8427] R: B / D: P Magier kann Haare an einer Körperstelle auf die gewünschte Länge trimmen. Für Rasieren und Haare schneiden sind zwei Zauber notwendig.	Wege des Äußeren [4]
Haarwachstum fördern / stoppen (F)[8441] R: B / D: P Läßt Haar wachsen, wenn es irgendwo fehlt, oder stoppt Wachstum an unerwünschten Stellen.	Wege des Äußeren [18]
Hacken (F)[5545] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch Hiebwaffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Gebiet von 3x3x3m in dichtem Unterholz freigehauen, ein Schild hat eine tiefe Kerbe usw.).	Wege des Zerreißens [15]
Haftung (P)[5328] R: S / D: 10 min/St Zauberer kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.	Die Brücke des Mönchs [3]
Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.	Haftung meistern [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.	Haftung meistern [16]
Hagel beschwören (F)[6209] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Hagelschauer.	Natur beschwören [14]
Halbrunder Wall (E)[5074] R: 30m / D: P Wie wahrer Steinwall, aber der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.	Gesetz der Erde [18]
Halluzination (M c)[5295] R: 100m / D: C Ziel sieht einen nichtexistenten Gegner und bekämpft ihn, bis er besiegt ist (tot). Der Gegner hat die Fähigkeiten des Ziels, aber verursacht keinen Schaden (trifft z.B. nie).	Wege der Verwirrung [7]
Halluzinationen (M c)[7768] R: 30m / D: C Ziel sieht einen nicht existierenden Feind und muß ihn bekämpfen, bis er `besiegt` ist, d.h., bis der Feind normalerweise am Boden wäre, Der Gegner hat dieselben Fähigkeiten wie das Opfer, richtet aber keinen Schaden an (schlägt z.B. immer daneben).	Sinne kontrollieren [11]
Halten[14936] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [11]
Halten[14554] R: ? / D: ?	Einflüsse [6]
Halten[14398] R: ? / D: ?	Materialtransport [25]
Halten[14394] R: ? / D: ?	Materialtransport [13]
Halten[14391] R: ? / D: ?	Materialtransport [10]
Halten[14388] R: ? / D: ?	Materialtransport [7]
Halten[14385] R: ? / D: ?	Materialtransport [4]
Halten[14383] R: ? / D: ?	Materialtransport [2]
Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.	Telekinese [14]
Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [8]
Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.	Telekinese [4]
Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [5]
Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.	Telekinese [2]
Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [12]
Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.	Telekinese [19]
Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.	Telekinese [8]
Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.	Fähigkeiten der Grundmagie [25]
Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [15]
Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.	Fähigkeiten der Grundmagie [2]
Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.	Telekinese [11]
Halten (M c)[7785] R: 15m / D: C Das Opfer wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.	Verstand kontrollieren [8]
Halten (M c)[6982] R: 30m / D: C Ein Feind wird auf 20% seiner normalen Aktivität gehalten.	Wege der Wächter [3]
Halten (M c)[5780] R: 30m / D: C Hominoides Ziel kann nur zu 25% handeln.	Besänftigen [5]
Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.	Verstand beherrschen [7]
Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.	Gesetz der Gefängnisse [6]
Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? - Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.	Forschungen [17]
Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 1min/St Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.	Berührung des Geistes [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.	Telekinese [6]
Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 1min/St Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.	Berührung des Geistes [13]
Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.	Telekinese [16]
Halten III (F)[4936] R: 30m / D: 10min/St Wie Halten I, übt aber 5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.	Berührung des Geistes [25]
Hammer (F)[8333] R: S / D: C Erschafft einen beliebigen Hammer aus magischer Energie, den der Magier normal nutzen kann.	Gesetz der Struktur [2]
Hammer (F)[8037] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Hammer aus magischer Energie, den der Magier mental steuern kann.	Schmieden [11]
Hammerschlag (F)[4101] R: B / D: 1 Attacke Der Magier kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).	Klinge des Kriegers [16]
Hammerstab (F)[6131] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die Trefferpunkte des Druidenstabs im Nahkampf.	Druidenstab [5]
Hammerstab *[19960] R: ? / D: ?	Wizardstab [17]
Hämophilie (F)[6357] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer Bluter. Alle SP/KR werden verdoppelt, Wunden heilen mit halber Geschwindigkeit.	Krankheiten [10]
Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.	Leuchten [30]
Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P Der Zauberkundige kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.	Pflanzen meistern [12] und Krankheiten [12]
Handauflegen I (H)[6681] R: B / D: P Ziel erhält einen Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.	Handauflegen [1]
Handauflegen II (H)[6686] R: B / D: P Ziel erhält 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.	Handauflegen [6]
Handauflegen III (H)[6691] R: B / D: P Ziel erhält 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.	Handauflegen [11]
Handauflegen IV (H)[6696] R: B / D: P Ziel erhält 4 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.	Handauflegen [16]
Handauflegen V (H)[6701] R: B / D: P Ziel erhält 5 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.	Handauflegen [25]
Handaxt (F *)[4467] R: 3m / D: 1 KR/Stufe Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.	Waffen meistern [5]
Handrune[14849] R: ? / D: ?	Geistrunen [5]
Handschuhe (F *)[4464] R: 3m / D: 1 KR/St Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Magiers, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.	Waffen meistern [2]
Handwerksfluch I (F)[14034] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, ein die Obergrenze eines Talentes des Ziels auf 25 zu beschränken. Der Zaubernde muss angeben, welches Talent betroffen sein soll. Wenn der Talentwert des Ziels höher als 25 ist, verliert es monatlich einen Punkt, bis der Talentwert 25 beträgt (dieser Verlust ist permanent, das Talent kann aber wieder gesteigert werden, sobald der Fluch gebrochen wurde).	Gesetz der Rache [5]
Handwerksfluch II (F)[14039] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 20 gesenkt.	Gesetz der Rache [10]
Handwerksfluch III (F)[14044] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 15 gesenkt.	Gesetz der Rache [15]
Handwerksfluch IV (F)[14048] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 10 gesenkt.	Gesetz der Rache [19]
Harmonieren (F)[8360] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann bis zu 1 Ziel / Stufe mit anderen harmonieren lassen.	Gesetz der Musik [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Harter Wind (E c)[5175] R: 100m / D: 1KR/St (C) Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen dann ein harter Wind kommt. Er fächert sich auf, bis er in 100m Entfernung eine Breite von 8m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall.	Gesetz des Windes [25]
Haß[14561] R: ? / D: ?	Einflüsse [14]
Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: - Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.	Schwarzes Wissen [13] und Wissen [15]
Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C) Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.	Schwarzes Wissen [4] und Wissen [4]
Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.	Entdecken [4]
Haut verbrennen I[14058] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [6]
Haut verbrennen II[14062] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [10]
Haut verbrennen III[14066] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [14]
Haut verbrennen IV[14070] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [18]
Hautschaden heilen (H)[3221] R: B / D: P Heilt ein Gebiet mit schweren Frostbeulen oder Verbrennungen 3. Grades oder Gewebeblutungen bis Stufe SP/KR.	Alte Heilung [10]
Hauttod (F)[5443] R: 30m / D: P Die Haut des Ziels wird am ganzen Körper flockig und sich abpellen. Keine Taktischen Nachteile, aber Aussehen -50%. Hält entweder 1 Monat an oder bis der Bann gebrochen wurde.	Fleisch zerstören [7]
Heben (F)[8351] R: 3m/St / D: C Magier kann Materialien bis 50 kg / Stufe heben und mit 30 cm / Stufe bewegen.	Gesetz der Struktur [20]
Heilen (1-30) (H)[7917] R: B / D: P Heilt 1W3 x 1W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [1]
Heilen (10-300) (H)[7927] R: B / D: P Heilt 1W3 * 10W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [11]
Heilen (20-600) (H)[7932] R: B / D: P / Heilt 1W3 * 20W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [20]
Heilen (5-150) (H)[7923] R: B / D: P Heilt 1W3 * 5W10 Schadenspunkte.	Schäden beherrschen [7]
Heilige Attacke (F)[6704] R: S / D: 1 KR Wenn der Zauberer in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfattacke gegen eine `böse` Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)	Heiliger Krieger [1]
Heilige Aura I (F)[6710] R: S / D: 1min/St Eine hellschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Magier. Dämonen und Untote (und andere `böse` Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer `A` einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)	Heiliger Krieger [7]
Heilige Aura II (F)[6715] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `B` und Moralbonus +10.	Heiliger Krieger [12]
Heilige Aura III (F)[6718] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `C` und Moralbonus +15.	Heiliger Krieger [15]
Heilige Aura IV (F)[6721] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `D` und Moralbonus +20.	Heiliger Krieger [19]
Heilige Aura V (F)[6723] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der krit. Treffer ist `E` und Moralbonus +25.	Heiliger Krieger [25]
Heilige Brücke (F)[6824] R: V / D: 1KR Öffnet einen direkten Kanal zu der Gottheit des Magiers. Das Ergebnis hängt von der Gottheit ab.	Kanäle [50]
Heilige Gegenwart[14585] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [50]
Heilige Gegenwart (P c)[5268] R: S / D: C Wie Ändern, aber Magier kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.	Mystischer Wechsel [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.	Zeremonien [2]
Heilige Stasis[19511] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [14]
Heilige Waffen (F)[6724] R: S / D: 1KR Wie Heilige Attacke, aber die Attacke ist mit 100% kritisch und wenn der Treffer auch normal kritisch wäre, so erhält das Opfer 2 krit. Treffer!	Heiliger Krieger [30]
Heiligen Krieger erschaffen[19520] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [50]
Heiliger kritischer Treffer[19515] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [18]
Heiliger Rächer (F *)[6748] R: S / D: 1 KR/St Wie Heiliger Rächer, aber mit Pool +200 und Abzug von allen Attacken gegen ihn von 50. Die "Macht des Gottes des Paladins" steht ihm zur Verfügung und er kann 1 bis 20 Champions des Gottes zur Hilfe herbeirufen.	Wege der Waffen [50]
Heiliger Rächer (F *)[6745] R: S / D: 1 KR/St Dieser Zauber verwandelt den Magier in einen Champion seines Gottes, der einen Teil der Ausstrahlung seines Gottes widerspiegelt. Dies beinhaltet einen Poolbonus +100, eine Große Aura, die 30 von allen Attacken gegen ihn abzieht und das Erlangen eines Teils der Magie des Gottes, je nach Laune und Lust des Gottes.	Wege der Waffen [20]
Heiliger Ruf (F *)[6818] R: 6m r / D: - Alle Lebewesen, die nicht der `Religion` des Magiers angehören, sind bei einem Fehlwurf von (01-40) für 1KR/10 Fehlwurf benommen, bei einem >40 sind sie bewußtlos.	Kanäle [15]
Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.	Zeremonien [18]
Heiliges entdecken (I c)[6402] R: 30m / D: 1min/St Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.	Schwarzes Wissen [6]
Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.	Zeremonien [17]
Heilung (1-10) (H S)[6450] R: S / D: P Der Magier bekommt 1 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [1]
Heilung (1-10) (H)[5700] R: T / D: P Heilt 1W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [1]
Heilung (10-100) (H S)[6461] R: S / D: P Magier bekommt 10 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [12]
Heilung (10-100) (H)[5713] R: T / D: P Heilt 10W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [15]
Heilung (15-150) (H)[5716] R: T / D: P Heilt 15W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [20]
Heilung (20-200) (H S)[6464] R: S / D: P Magier bekommt 20 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [20]
Heilung (3-30) (H)[5703] R: T / D: P Heilt 3W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [4]
Heilung (5-50) (H S)[6456] R: S / D: P Der Magier bekommt 5 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [7]
Heilung (5-50) (H)[5707] R: T / D: P Heilt 5W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [8]
Heilung (7-70) (H)[5710] R: T / D: P Heilt 7W10 Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [11]
Heilung III (H)[5816] R: B / D: P Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.	Geburtshilfe [5]
Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.	Geburtshilfe [9]
Heilungstrance I[15192] R: ? / D: ?	Trance [2]
Heilungstrance II[15197] R: ? / D: ?	Trance [7]
Heilungstrance III[15201] R: ? / D: ?	Trance [11]
Heilungstrance IV[15207] R: ? / D: ?	Trance [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.	Zuflucht des Verstandes [50]
Heimstein[16113] R: B / D: P Mit diesem Zauber können Schutzkreise auf einen Stein in der Struktur gelegt oder zentriert werden. Der Stein ist der Brennpunkt der Schutzkreise, wodurch die Schutzkreise sogar zu einer bestehenden Struktur hinzugefügt werden können. Der Stein kann mehrere Schutzkreise enthalten, die jeweils die Standardzeit für die Verzauberung benötigen. Der zentrale Stein ist an das Bauwerk gebunden und funktioniert nur innerhalb dieses Bauwerks. Wenn der Stein bewegt wird, funktionieren die Schutzkreise nicht mehr, bis er wieder an seinen Platz zurückgebracht wird. Auf diese Weise können die Schutzkreise ein- und ausgeschaltet werden, aber man muss aufpassen, dass der Stein nicht zerstört oder entfernt wird.	Schutz für Festungen [30]
Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.	Zeremonien [3]
Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3 KR Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.	Schutz [32] , Wege des Schutzes [32] und Körperfähigkeiten [33]
Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.	Zuflucht des Verstandes [17]
Herkunft[16313] R: ? / D: ?	Heilige Vision [3]
Herkunft[15429] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [1]
Herkunft[14466] R: ? / D: ?	Abschätzen [8]
Herkunft (I)[7547] R: B / D: - Bestimmt das Gebiet der Herkunft, die Rasse des Wesens, die den Gegenstand gemacht hat, und wann er gemacht wurde (auf ca. 100 Jahre).	Wissen über magische Dinge [8]
Herkunft (I)[7053] R: B / D: - Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.	Forschungen [3]
Herkunft (I)[6624] R: B / D: - Magier hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.	Zeitsinn [1]
Herkunft bestimmen (I)[3836] R: S / D: - Magier erfährt, ob ein Objekt / Ziel ein Original oder eine Kopie ist.	Wege des Kopierens [3]
Herkunft der Passage[14893] R: ? / D: ?	Sprachen [11]
Herkunft des Schriftstücks (P c)[7564] R: S / D: C Der Magier kann einen Text lesen, und sagen, ob er übersetzt wurde, wenn, dann kann er sagen, aus welcher Sprache und eventuell von welchem Autor, wenn dieser bekannt ist / war oder der Magier seine Werke kennt.	Wissen [11]
Herkunft eines Schriftstücks I[15845] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [10]
Herkunft eines Schriftstücks II[15851] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [16]
Herkunftsort bestimmen (I)[3635] R: S / D: - Magier erfährt Richtung und Entfernung zur Quelle eines ankommenden Zaubers.	Magische Verteidigung [13]
Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:	Bewegungen [50]
Herstellen / Bearbeiten[15887] R: S / D: 24h Ermöglicht die Herstellung und Bearbeitung aller Metalle, Legierungen oder anorganischen Mineralien (z.B. Kregora ist eine Legierung, die intensive Antimagie-Eigenschaften hat; sie kann nur mit diesem Zauberspruch bearbeitet bzw. hergestellt werden).	Anorganisches bearbeiten [50]
Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).	Kampfreflexe [7]
Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.	Kampfreflexe [6]
Herumwirbeln (F)[5296] R: 15m / D: - Ziel wird um 180° herumgewirbelt, 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Wege der Verwirrung [8]
Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.	Heiliger Krieg [25]
Herz aus Kristall[14748] R: ? / D: ?	Kristallkraft [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Herzbehandlung (H)[5888] R: B / D: P Magier kann alle Herzschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [14]
Herzregeneration (H)[5895] R: B / D: P Magier kann in 1-10 Tagen ein Herz neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [30]
Hexenschuss (F)[4633] R: 30m / D: 1min/St Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [7]
Himmel anrufen (F c)[5752] R: 1.5Km / D: 1min/St (C) Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.	Wege des Wetters [25]
Himmel aufklären (F c)[5749] R: 1.5Km / D: 1min/St (C) Zauberer kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.	Wege des Wetters [18]
Himmel aufklären (F)[6326] R: 3m / D: 10min/St Magier kann eine Wolkendecke in 1,5 km/Stufe Umkreis auflösen.	Wetter meistern [16]
Himmlische Brücke[19518] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [25]
Himmlischer Schutz[19519] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [30]
Hindernis I (F)[3519] R: 30m / D: 1KR/St Wenn dieser Spruch zusammen mit einem der Sprüche Energierüstung, Käseglocke oder Energiewall gesprochen wird, so verursacht jede Berührung mit dem Hindernis (egal ob eine physische Attacke, oder ein Versuch es zu durchdringen) einen krit. Treffer `A` durch Schock, wenn ein WW mißlingt.	Kraftfelder [8]
Hindernis II (F)[3523] R: 30m / D: 1KR/St Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `B`.	Kraftfelder [13]
Hindernis III (F)[3526] R: 30m / D: 1KR/St Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `C`.	Kraftfelder [18]
Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.	Meister der Wahrnehmung [5]
Hinterhalt entdecken (15m) (I)[6950] R: 15m Radius / D: 10min/St Erlaubt es dem Magier jede feindlich gesinnte Macht im Umkreis zu entdecken. Gibt die Richtung, aber nicht die Entfernung zu der Gefahr an. Nur außerhalb von Gebäuden anzuwenden.	Pfade beherrschen [7]
Hinterhalt entdecken (30m) (I)[6957] R: 30m Radius / D: 10min/St Wie oben mit Reichweite 30m.	Pfade beherrschen [14]
Hintertür[16102] R: B / D: P Ermöglicht es dem Zauberkundigen, einen Durchgang oder eine Hintertür in einen beliebigen Schutzkreiszauber (markiert mittels †) einzubauen. Dies kann auf zwei Arten geschehen: Entweder kann ein Bereich innerhalb des Schutzkreises festgelegt werden, der nicht von ihm abgeeckt wird, oder es kann ein physisches Zeichen oder ein Schlüssel hergestellt werden, der es dem Träger erlaubt, den Schutzkreis zu umgehen. Es können mehrere Schlüssel hergestellt werden.	Schutz für Festungen [11]
Hitze / Kälte (F)[8148] R: B / D: 10min/St Magier kann den Körper eines Ziels erhitzen oder abkühlen, um den Heilungsprozeß zu beschleunigen. So könnte er ein Fieber senken, eine Erfrierung wärmen o.ä..	Heilung [4]
Hitze vergrößern (F)[8045] R: B / D: V Magier kann die Hitze einer Esse um 40 °C pro Stufe erhöhen. Brennstoff verbraucht sich um 10% / 40 °C Erhöhung schneller.	Schmieden [18]
Hitze widerstehen[14646] R: ? / D: ?	Feurige Wege [1]
Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.	Elementenschild [2]
Hitze widerstehen (3m)[14650] R: ? / D: ?	Feurige Wege [5]
Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [5]
Hitze widerstehen (D *)[6963] R: S / D: 1min/St Magier ist gegen jede natürliche Hitze bis 100 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Hitze, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Feuer und Hitze.	Innerer Schutz [1]
Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C) Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze- Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.	Schutz vor Schäden [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Hitze widerstehen (D c *)[6843] R: 30m / D: C Ziel ist gegen natürliche Hitze bis 100° Celsius geschützt. +20 auf WW gegen Hitze, -20 auf Elementenangriffssprüche durch Feuer. Wenn der Spruch nur auf den Magier selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.	Schutz [4]
Hitzerüstung[14653] R: ? / D: ?	Feurige Wege [8]
Hitzerüstung (3m)[14657] R: ? / D: ?	Feurige Wege [12]
Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.	Elementenschild [12]
Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.	Elementenschild [9]
Hitzerüstung (D)[3379] R: 3m / D: 1min/St Ziel ist gegen jede natürliche Hitze geschützt. +10 auf WW gegen Hitzezauber, -10 auf Elementensprüche mit Hitze.	Feuer [6]
Hochgebet (I c)[6889] R: S / D: C Magier bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.	Antworten [50]
Hochstapeln (U)[3825] R: 3m / D: 1min/St Magier kann ein Individuum oder eine bestimmte Rasse perfekt nachahmen, inklusive Sprechweise, Gewohnheiten, Ticks usw.	Wege des Geheimen [15]
Hohe Intelligenz[16128] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer hohen Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [12]
Hohes Gebet c[16324] R: ? / D: ?	Heilige Vision [50]
Höhlen finden (1500m) (I)[6896] R: 1500m / D: - Der Magier erfährt Ort, Art, und ungefähre Größe jedes wasserdichten, geschützten Freiraums, der mehr als 4m3 umfaßt, Der Raum muß einen Eingang haben (> 1m Durchmesser), der an die offene Luft grenzt.	Wege der Natur [7]
Höhlen finden (15Km) (I)[6904] R: 15Km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [15]
Hölle auf Erden[19485] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [50]
Hologramm I (F)[3581] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein dreidimensionales Bild aus Licht. Der Magier kann frei entscheiden, was es darstellen soll. Die Bilder erscheinen real, bis ein Widerstandswurf modifiziert mit den Boni des Magiers bei Angriffssprüchen gelingt, oder bis es berührt wird. Die maximale Größe ist die Stufe des Magiers in Kubikmeter. Das Bild ist unbeweglich.	Licht erschaffen [7]
Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: - Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.	Wissen über Holz [1]
Holz anpassen (H)[7938] R: S / D: 1h Zauberer kann eine hölzerne Gliedmaße an einen Körper anpassen.	Prothesen [3]
Holz auflösen (F c)[3494] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.	Gesetz der Säure [3]
Holz bearbeiten[15992] R: S / D: 24h Ermöglicht dem Zauberkundigen die Bearbeitung von nicht magischem Holz.	Organisches bearbeiten [1]
Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [1]
Holz formen (F)[3860] R: S / D: C Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.	Wissen über Holz [3]
Holz formen (H)[7937] R: S / D: P Zauberer bekommt die Fähigkeiten, Holz zu formen. Fähigkeit hält 24h an (die Zeit eine falsche Gliedmaße herzustellen).	Prothesen [2]
Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Wissen über Holz [50]
Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).	Wissen über Holz [12]
Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [16]
Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [19]
Holz reparieren (F)[8225] R: B / D: - Begradigt und repariert jedes Stück Holz, inklusive Stäbe, Bögen, Pfeile, Türen usw.	Gesetz des Kriegers [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Holz schnitzen[27026] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zauberkundigen, ein Stück Holz makellos in die gewünschte Form zu schnitzen. Die Zeit, die normalerweise zum Schnitzen dieses Holzes benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [8]
Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.	Wege der Konstruktionen [10]
Holz verbiegen (F)[6129] R: 30m / D: P Zerstört die Geradlinigkeit, Stärke und Form eines Stück Holz bis 0,5 kg/Stufe.	Druidenstab [3]
Holz zu Stein (F)[3271] R: 3m/St / D: P Verwandelt 0,3 m3 Holz pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.	Befestigungen meistern [11]
Hölzerne Messer (F)[25799] R: 15m / D: 10+1min/St Der Zauberkundige läßt alle Blattpflanzen in einem Gebiet von 30m Durchmesser mit 15 bis 30cm lange Dornen, Stachel oder Ästchen herumwüten. Die meisten Kreaturen, die ein solches Gebiet entdecken (leicht, +10), werden sich weigern, es zu betreten oder sie werden es verlassen, wenn Sie durch den Effekt verwundet wurden. Auch diejenigen, die sich vorsichtig durch das Gebiet bewegen, müssen 1W4 Dolchangriffen (AT10, TW 1W8+1, KT 5) pro 3m Stecke begegnen. Diejenigen, die das Gebiet hastig durcheilen, werden Opfer von 1W10 Dolchangriffen (AT12, TW 1W12, KT 5) pro 3m Strecke.	Bäume meistern [11]
Holzfeuer[14649] R: ? / D: ?	Feurige Wege [4]
Holzfeuer (F)[5101] R: 30cm / D: - Läßt jedes Holz brennen.	Gesetz des Feuers [3]
Holzfeuer (F)[3376] R: 30cm/St / D: - Läßt jedes Holz brennen.	Feuer [3]
Holzsicht (U c)[5415] R: S / D: C Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.	Mönchsinne [15]
Holzsicht (U)[5020] R: S / D: 10min/St Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Holz sehen.	Sinne verbessern [14]
Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.	Wissen über Holz [5]
Holzsicht c[15496] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [3]
Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).	Wissen über Holz [11]
Holzwall[27045] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Holz mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [17]
Holzwall (E)[5615] R: 15m / D: 1min/St Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3x6x0.6m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.	Gesetz der Barriere [5]
Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.	Wissen über Holz [6]
Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [18]
Homunkulus (F M)[3330] R: B / D: 24 h Magier erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Magier muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Magier bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Magier den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.	Erschaffung [3]
Hörbare Manifestierung[15176] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [5]
Horchen[14532] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [2]
Horchen (U *)[5401] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer kann doppelt so gut hören (Wie das Talent Horchen)	Mönchsinne [1]
Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent `Horchen`.	Sinne meistern [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Horchen (U)[6557] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Horchen.	Detektivsinne [15]
Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St Ziel bekommt das Talent Horchen.	Verzauberung des Körpers [2]
Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C) Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.	Wahrnehmung der Grundmagie [20]
Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C) Wie Hören mit Reichweite 150.	Wahrnehmung der Grundmagie [14]
Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C) / Wie oben mit Reichweite 30m.	Wahrnehmung der Grundmagie [8]
Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C) Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.	Wahrnehmung der Grundmagie [3]
Hören (U)[5007] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Horchen.	Sinne verbessern [1]
Horror (M/F)[25976] R: 30m / D: variabel / WW:-20 Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt. Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.	Psychose meistern [22] und Wege der Verwirrung [22]
Hörverlust (F)[6352] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht Hören.	Krankheiten [4]
Hufeisen (F)[8059] R: B / D: 1h/St Ein normalerweise beschlagenes Tier kann ohne Hufeisen benutzt werden, ohne nachteilige Effekte für es.	Wege der Tierhaltung [9]
Hurrikan beschwören (F)[6216] R: V / D: V Wie 20), erzeugt aber einen Hurrikan.	Natur beschwören [25]
Hybridmagiefähigkeiten (F)[3489] R: S / D: P Magier kann die Sprüche einer zusätzlichen Quelle der Macht wie ein Hybridmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.	Gesetz der Magie [50]
Hyperaktivität (M)[7595] R: 3m/St / D: P Ziel ist ruhelos und muß sich bewegen. Muß einen SB-Wurf mit +25 machen, oder verursacht Lärm, geht usw. Kann keinen Unsichtbar. oder Stille-Zauber auf sich haben und wird alles tun, um den Zauber zu brechen (Unterbewußt!). -25 auf WW gegen Schlaf und Halten.	Psychose meistern [8]
Hyperaktivität heilen (H)[7902] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Hyperaktivität und dergleichen.	Verstand heilen [9]
Hypnose[15779] R: ? / D: ?	Geschichten weben [6]
Hypnose (F)[3576] R: 1m / D: V Hypnotisiert ein Ziel mit farbigen Lichtern und Handgesten. Das Ziel muß jeden Befehl ausführen, der sich nicht gegen das Ziel selbst richtet oder auf Selbstmord hinausläuft.	Licht erschaffen [2]
Hypnose (M)[7787] R: 3m / D: 10min/St Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion beschrieben.	Verstand kontrollieren [10]
Hysterie (M)[7601] R: 3m/St / D: P Ziel lebt in einer Traumwelt und nimmt die richtige Welt nur bei einem WH-Wurf -50 wahr. -75 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [14]
Hysterie heilen (H)[7907] R: B / D: P Heilt Hysterie und ähnliche Symptome.	Verstand heilen [14]
Identifizieren (I)[16241] R: B / D: - Der Zauberkundige ist in der Lage, die genaue wissenschaftliche Klassifizierung der gewählten Kreatur zu bestimmen (Reich, Stamm, Ordnung, ...).	Wege der Genetik [1]
Illusion[14912] R: ? / D: ?	Worte der Macht [7]
Illusion (F)[7850] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft ein unbewegliches Bild in einem Gebiet von 30 cm / Stufe Radius. Pro 5 Stufen kann der Magier eine der folgenden Optionen hinzufügen: 1) ein zusätzlicher Sinn kann hinzugefügt werden (wenn der entsprechende ...-Illusion Zauber bekannt ist. 2) Die Dauer kann verdoppelt werden. 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4) Der Radius kann verdoppelt werden (bis max. 200m Radius).	Wege des Entkommens [20]
Illusion aufheben (N)[4893] R: 30m / D: 1min/St Eine Illusion in der Reichweite verschwindet für den Zaubernden für die Dauer des Zaubers.	Sinne des Verstandes formen [11]
Illusion entdecken (P)[6561] R: 30m / D: 1min/St (c) Entdeckt jede Illusion. Magier kann sich pro KR auf ein 1,5 m durchmessendes Feld konzentrieren.	Detektivsinne [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Illusion VII (E)[4859] R: 30m / D: 1min/St Wie Illusion II, es können jedoch sechs Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [10]
Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.	Verstand schützen [15]
Illusionäre Bühne (F)[8329] R: 3mR/St / D: C Magier erschafft illusionäre Bühnenmaterialien, die von jedem benutzt werden können. Materialien (bis 1 Stück / Stufe und 0,03 m³ pro Stück) können beliebiges darstellen und sind unter der Kontrolle des Magiers (Bewegung / Erscheinen / Verschwinden). einmal erschaffene Materialien können nicht mehr nachträglich geändert werden, sondern müssen neu erschaffen werden.	Gesetz der Unterhaltung [25]
Illusionäres Spiel (F)[8330] R: 3mR/St / D: C Magier erschafft illusionäre Spieluntensilien (Bälle, Markierungen, Trikots usw.) und Spielfeld (mit Entfernungsmarkierungen, Toren, Anzeigetafel und Schiedsrichtern usw.). Reicht für Stufe Mitspieler.	Gesetz der Unterhaltung [30]
Illusionen durchschauen c[15502] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [9]
Illusionen entdecken[15514] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [2]
Illusionen entdecken (P)[4884] R: 30m / D: - Der Zaubernde kann ein Objekt oder einen Ort (bis zu 1,5m Radius) auf das Vorhandensein von Illusionen überprüfen .	Sinne des Verstandes formen [1]
Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: - Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.	Sinne meistern [4]
Illusionen entdecken (U)[5410] R: S / D: - Der Zauberer kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)	Mönchsinne [10]
Illusionswärter[15007] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [11]
Immobilisieren (F)[8160] R: B / D: 1h/St Magier kann einen gebrochenen Knochen immobilisieren, bis er geheilt oder geschient wurde.	Heilung [16]
Immunität[19395] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [50]
Implodieren (E)[14315] R: 30m / D: - Wie Explodieren, jedoch wird das Ergebnis des kritischen Treffers auf der Tabelle für stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +50 bestimmt.	Gesetz der Gravitation [30]
Implodieren (F)[5550] R: 3m/St / D: P Läßt ein Ziel oder Wesen implodieren. Ziel erhält einen krit. Treffer durch Aufprall und einen krit. Treffer durch Streß (zufällige Schwere). Mißlingt einem Objekt ein WW, so wird auf mindestens die Hälfte (mehr wenn geht) des vorherigen Volumens eingeengt.	Wege des Zerreißens [20]
Implosion (F)[5493] R: 100m / D: - Zerstört Gase in einem abgeschlossenem Bereich (gewöhnlich ein Gebäude) mit Maßen bis zu 30m x 30m x 30m (oder auch 27000 m³). Je nach Konstruktion stürzt das Gebäude zusammen und jeder innerhalb erhält einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall von fallenden Trümmern.	Gas zerstören [50]
Impotenz[14553] R: ? / D: ?	Einflüsse [5]
In die Irre führen (M)[7851] R: B / D: V Magier kann 1 Verfolger pro Stufe bei einer Abzweigung dazu verleiten, die falsche Richtung einzuschlagen (wenn der WW mißlingt). Bei Spielern sollte der Magier falsche Informationen weitergeben, die zu dem gewünschten Ende führen.	Wege des Entkommens [25]
In Kerzen einbetten I (F)[4724] R: S / D: Bis Benutzung Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.	Kerzenmagie [3]
In Kerzen einbetten II (F)[4726] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.	Kerzenmagie [5]
In Kerzen einbetten III (F)[4728] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.	Kerzenmagie [7]
In Kerzen einbetten IV (F)[4730] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.	Kerzenmagie [9]
In Kerzen einbetten IX (F)[4740] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-9.	Kerzenmagie [19]
In Kerzen einbetten V (F)[4732] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-5.	Kerzenmagie [11]
In Kerzen einbetten VI (F)[4734] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-6.	Kerzenmagie [13]
In Kerzen einbetten VII (F)[4736] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-7.	Kerzenmagie [15]
In Kerzen einbetten VIII (F)[4738] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-8.	Kerzenmagie [17]
In Kerzen einbetten X (F)[4742] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-10.	Kerzenmagie [25]
Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).	Meister der Wahrnehmung [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Infektion heilen (F)[8156] R: B / D: - Magier kann eine Wunde reinigen und jede natürliche Infektion entfernen. Zauber hält die Wunde nicht sauber, und alle Gegenstände, die die Infektion auslösen, müssen noch normal entfernt werden.	Heilung [12]
Initiative für mehrere (P)[3410] R: Sicht / D: 1KR/St Der Reaktionswert von (Stufe des Magiers) Zielen wird um 20 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [14]
Initiative I (P)[3398] R: S / D: 1KR/St Der Reaktionswert des Magiers wird um 20 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [2]
Initiative II (P)[3403] R: S / D: 1KR/St Der Reaktionswert des Magiers wird um 30 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [7]
Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.	Zeremonien [5]
Innere Gedanken c[15467] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [10]
Innere Mauer (D)[6979] R: S / D: 1min/St Magier bekommt einen Bonus von 25 auf Ausweichen (Pool), Manöverwürfe und Widerstandswürfe.	Innerer Schutz [50]
Innere Uhr (I *)[8098] R: S / D: - Magier kann auf seine innere Uhr zugreifen und so feststellen, wie lange er geschlafen hat, durch die Gegend wandert usw.	Körper meistern [2]
Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.	Verstand beherrschen [3]
Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 10.	Verstand beherrschen [8]
Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 15.	Verstand beherrschen [13]
Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 25.	Verstand beherrschen [16]
Insekten beschwören I (F)[6173] R: 15m / D: 1h/St Magier beschwört 1W100 Insekten des Typs I aus der Umgebung von 30m Radius. Wenn keine passenden Insektenart vorkommt, hat dieser Spruch keine Wirkung. Magier hat begrenzte Kontrolle über die Insekten, sie werden Ein-Wort-Kommandos befolgen (friß, fliege usw.).	Insekten meistern [2]
Insekten beschwören II (F)[6175] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs II.	Insekten meistern [4]
Insekten beschwören III (F)[6177] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs III.	Insekten meistern [6]
Insekten beschwören IV (F)[6179] R: 15m / D: 1h/St Wie 2), aber mit Insekten des Typs IV.	Insekten meistern [8]
Insekten kontrollieren (F)[6180] R: 15m / D: 1h/St Magier hat für die Dauer des Spruchs die totale Kontrolle über einen Insektentyp (inkl. Selbstmord) in 3m/St Umkreis.	Insekten meistern [9]
Insekten meistern (F)[6195] R: S / D: 1KR/St Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste verwenden.	Insekten meistern [50]
Insekten vertreiben (F)[6172] R: B / D: 1h/St Alle Insekten fliehen aus einem Gebiet von 30 cm / Stufe Umkreis. Insekten der Stufe 0 fliehen sofort, alle anderen haben einen WW.	Insekten meistern [1]
Insekten wachsen lassen I (F)[6182] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "Klein" wachsen.	Insekten meistern [11]
Insekten wachsen lassen II (F)[6185] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "Groß" wachsen.	Insekten meistern [14]
Insekten wachsen lassen III (F)[6188] R: 15m / D: 1h/St Läßt ein Insekt auf die Größe "sehr Groß" wachsen.	Insekten meistern [17]
Insektenbefall entfernen (F)[8344] R: S / D: C Magier kann Insektenbefall aus einem Gebiet von 10 m² / Stufe entfernen / töten / austreiben. Er muß dabei durch das befallene Gebiet hindurchgehen. Alle abnormalen Insekten (groß, magisch) haben einen WW gegen den Effekt des Spruchs.	Gesetz der Struktur [13]
Insektenform I (F)[6184] R: S / D: 1h/St Magier nimmt die Form eines Typ I Insekts an. Er behält seinen Geist, Verstand und seine Masse (Insekt ist somit "Groß"), aber er kann weder sprechen noch schreiben.	Insekten meistern [13]
Insektenform II (F)[6187] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs II.	Insekten meistern [16]
Insektenform III (F)[6189] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs III.	Insekten meistern [18]
Insektenform IV (F)[6191] R: S / D: 1h/St Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs IV.	Insekten meistern [20]
Insektenplage stoppen[16149] R: ? / D: ?	Anreicherung [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Insektensinne (I)[6275] R: S / D: 1min/St Magier bekommt die Vibrationssinne der Insekten. Er kann die Vibrationen des Bodens fühlen, und allgemeine Bewegungen und Anzahl der Leute (± 10%) bestimmen in bis zu 30m/Stufe Entfernung.	Wege der Tiere [12]
Insektenwall (F)[6181] R: 15m / D: C Erschafft einen Wall aus massiven, sich windenden, zuckenden Insekten. Er behindert jegliche Bewegung hindurch um 80% und könnte (Meisterentscheid) auch dabei attackieren (Bisse, Stiche u.ä.).	Insekten meistern [10]
Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.	Gesetz des Kampfes [19]
Instabilität (F c)[3345] R: B / D: 1KR/St (C) Wird dieser Spruch gegen ein künstliches Wesen eingesetzt, zerfällt es. Jede KR, die sich der Magier konzentriert, muß das Wesen einen Widerstandswurf machen. Wenn er mißlingt, kann er sich nur mit 1/2 seiner normalen Werte bewegen und kämpfen, kann nicht zaubern und verliert die Prozente seiner Werte, um die es fehlgeworfen hat (Fehlwurf=13 => -13%). Wenn es bei 0% ankommt, ist es zerstört, und nur eine amorphe Masse auf dem Boden zeugt von seiner Existenz. In jeder Runde, in der der Wurf klappt, bekommt der Magier 10% seiner ursprünglichen Lebensenergie abgezogen, kann den Spruch aber aufrecht erhalten. Wenn die Kreatur den Zauber überlebt, regenerieren sich alle Werte.	Erschaffung [18]
Instrument erschaffen (I)[8373] R: S / D: - Magier kann ein Instrument erschaffen, das den gewünschten Klang hervorbringt. Magier muß physisch das Gerät bauen, dieser Spruch liefert ihm nur die Bauanleitung. Je nach Schwierigkeit dauert das Bauen auch länger. So will z.B. Pierre Boutreval der Barde ein Instrument erschaffen, das den Klang einer Flöte und einer Laute verbindet. Dieser Zauber verhilft ihm zum Wissen über ein Instrument, das sich spielt wie eine Flöte und innen Saiten hat, die durch den Luftstrom zum Klingen gebracht werden.	Gesetz der Musik [19]
Instrument spielen (I)[8364] R: 3m/St / D: 1min/St Bis zu Stufe Ziele haben einen Bonus von 25 auf Singen und Musizieren. Magier muß jedes Instrument für jedes Ziel spezifizieren.	Gesetz der Musik [10]
Instrument stimmen (P)[8356] R: B / D: - Magier kann ein beliebiges Instrument perfekt stimmen.	Gesetz der Musik [2]
Intellekt absorbieren[15944] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [16]
Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.	Zuflucht des Verstandes [20]
Inverse Schockwelle (F)[14362] R: 30m/St / D: - Erzeugt eine Schockwelle, die sich vom Zaubernden aus in alle Richtungen fortpflanzt. Diese Welle hat keine Schadenswirkung, sondern löscht alle Schockwellen und Stehenden Wellen im Wirkungsbereich aus, wenn ihnen ein Magieresistenzwurf misslingt. Mit der Inversen Schockwelle können Erdbeben im Wirkungsbereich abgedämpft werden. Die Prozentchance dazu ist gleich der Stufe des Zaubernden abzüglich 2xRichter-Skala-Intensität des Erdbebens.	Schockwellen [40]
Irrlicht (F)[8393] R: 30m/St / D: 10min/St Erschafft bis Stufe Lichter und begleitende Geräusche. Lichter bewegen sich, werden heller und dunkler, die Lautstärke der Geräusche variiert.	Die kleinen Tricks [17]
Isolieren (F)[8345] R: B / D: C Magier kann mit vorhandenen Materialien ein Gebiet von 1 m² pro Stufe isolieren. So kann man praktisch alles mit allem Isolieren. Je weniger wärmeleitend ein Material ist, desto besser isoliert es.	Gesetz der Struktur [14]
Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.	Magie verschmelzen [4]
Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.	Magie verschmelzen [7]
Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.	Magie verschmelzen [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Jäger beschwören (F)[6201] R: 1 / D: 1 Tötung Beschwört ein Raubtier (Bär, Adler o.ä.), das Wild jagt, und dieses dem Magier bringt.	Natur beschwören [6]
Joining (H ? *)[8017] R: B / D: P Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.	Blut beherrschen [9]
Joining (H ? *)[7998] R: B / D: P Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-Sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.	Knochen beherrschen [9]
Joining (H ? *)[7980] R: B / D: P Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.	Muskeln beherrschen [9]
Joining (H ? *)[7961] R: B / D: P Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-Sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.	Nerven und Organe beherrschen [9]
Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Gesetz des Blutes [12]
Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Gesetz der Nerven [12]
Joining (H ? *)[5861] R: B / D: P Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Gesetz der Muskeln [12]
Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.	Gesetz der Knochen [12]
Joining (H S ¥ *)[6491] R: S / D: P Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege des Blutes [7]
Joining (H S ¥ *)[6474] R: S / D: P Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Organe [7]
Joining (H S ¥ *)[6438] R: S / D: P Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Muskeln [7]
Joining (H S ¥ *)[6420] R: S / D: P Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Knochen [7]
Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C) Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.	Selbstheilung [17]
Joining (H)[3222] R: B / D: P Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße mithilfe weiterer Sprüche dieser Liste wieder ansetzen. Dazu müssen alle Sprüche zusätzlich gesprochen werden, die noch benötigt werden. Also müßten bei einer Beschädigung von 2 Knochen, 4 Gebieten mit Nervenschäden, 5 Muskelschäden und 1 Knorpelschaden die entsprechenden 12 Zauber noch gesprochen werden.	Alte Heilung [11]
Jugend[14616] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [13]
Juwelen bearbeiten[15882] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zauberkundige Juwelen bearbeiten kann.	Anorganisches bearbeiten [11]
Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [11]
Juwelen und Metalle schätzen (I)[7541] R: B / D: - Der Magier kann den Wert von Juwelen und Metallen auf 10% genau schätzen. Er kann die unterschiedlichen Werte für die verschiedenen Kulturen angeben, mit denen er vertraut ist.	Wissen über magische Dinge [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Käfig I (F E)[3520] R: 30m / D: 1min/St Das (Die) Ziel(e) werden von einem Kraftfeld umgeben. Das Feld ist unbeweglich und formt eine Kugel um das Objekt herum. Jeder Versuch, das Feld zu durchdringen, resultiert in einer Zauberattacke, mit dem Feld als Angreifer (MM:-20). Wenn der WW gelingt, entkommt das Opfer dem Käfig und erhält einen krit. Treffer Schock `A` (Kein WW). Wenn der Wurf fehlgeht, bekommt er einen krit. Treffer durch Schock, je nach Schwere des Fehlwurfs: 1-10=`A`, 11-20=`B`, 21-30=`C`, 31-40=`D`, >40=`E`. Das Feld behindert Magie nicht und ist durchlässig für Gase. Allerdings läßt es Wind mit Geschwindigkeiten >20Km/h und Wasser nicht durch. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.	Kraftfelder [10]
Käfig II (F E)[3524] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig I, aber Zauber müssen einen WW machen, um das Feld zu durchdringen.	Kraftfelder [15]
Käfig III (F E)[3527] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig II, aber der Magier kann die Größe des Käfigs bestimmen, von (Stufe Metern) Radius bis zur Größe des (der) Ziel(s/e), wenn er den Zauber spricht.	Kraftfelder [20]
Käfig IV (F E)[3529] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig III, aber das Feld läßt kein Gas durch (Erstickungsgefahr im Innern). ACHTUNG: Die Undurchlässigkeit des Feldes verhindert eine Unterhaltung durch das Feld. Der Magier kann weiterhin 2 x Stufe Energiepunkte investieren, so daß diese zusätzlich ausgegebenen Energiepunkte die Angriffsstufe des Felds werden.	Kraftfelder [30]
Käfig V (F E)[3531] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig IV, aber das Feld ist undurchlässig für Zauber in beide Richtungen.	Kraftfelder [40]
Kälte analysieren[15759] R: ? / D: ?	Analysen [9]
Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [8]
Kälte beherrschen (F)[5098] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Eises [50]
Kälte rufen (15m) (E)[5094] R: 15m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 15x15x15m und die Reichweite auch 15m.	Gesetz des Eises [18]
Kälte rufen (3m) (E)[5086] R: 3m / D: 1KR/St Wie Eiswall, erschafft aber einen Kältekubus (bis 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein krit. Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.	Gesetz des Eises [9]
Kälte rufen (6m) (E)[5091] R: 6m / D: 1KR/St Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m und Reichweite 6m.	Gesetz des Eises [14]
Kälte rufen (E)[5044] R: 1,5m/Stufe / D: 1KR/St Erschafft einen Kältekubus (bis 6x6x6m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.	Wege der Elemente [19]
Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.	Elementenschild [3]
Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [6]
Kälte widerstehen (D *)[6964] R: S / D: 1min/St Magier ist gegen jede natürliche Kälte bis -30 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Kälte, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Kälte und Eis.	Innerer Schutz [2]
Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C) Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.	Schutz vor Schäden [2]
Kälte widerstehen (D c *)[6844] R: 30m / D: C Wie Hitze widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C.	Schutz [5]
Kälteball (E)[5036] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.	Wege der Elemente [9]
Kälteesse (F)[8050] R: B / D: V Läßt jedes Feuer kalt brennen. Der Brennstoff wird normal verbraucht, erzeugt aber extreme Kälte statt Hitze. Temperatur sinkt um 10 °C pro Stufe, aber nie unter den absoluten Nullpunkt (-273 °C).	Schmieden [50]
Kältekreis (E)[5087] R: 30m / D: 1KR/St Wie Kältewall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 6m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.	Gesetz des Eises [10]
Kalter Hauch (F)[8392] R: 1 / D: 10min/St Jeder in Reichweite hat das Gefühl, es liefe ihm kalt den Rücken runter. Tieren sträubt sich das Fell u.ä..	Die kleinen Tricks [16]
Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.	Elementenschild [13]
Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.	Elementenschild [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kältewall (F)[5081] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen klaren Wall aus intensiver Kälte (bis zu 3x3x1m), jeder hindurchgehende bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Kälte.	Gesetz des Eises [3]
Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.	Heiliger Krieg [1]
Kampf besänftigen (M)[6126] R: 15m R /St / D: 1hg/St Magier beruhigt jeden innerhalb des Radius.	Druidenfriede [50]
Kampf I (U *)[7812] R: S / D: - Für eine Attacke- / Paradeserie kann der Magier eine einhändige Waffe benutzen oder mit Waffenlosem Kampf (nur Schläge) kämpfen. Statt seines normalen Pools hat er einen Pool von (1) seinem Selbstbeherrschungswert PLUS (2) seinem Attackewert (nicht Pool) PLUS (3) jeden Bonus der Waffe MINUS (3) eine Modifikation von einem Wurf auf der Tabelle Angriffssprüche / Magieresistenzwurfmodifikation, allgemein. Bevor er diesen Wurf macht, muß er sagen, wieviel Prozent er auf Attacke und wieviel Prozent er auf Parade verteilen will (z.B.: 50/50 oder 30/70). Der Wurf auf der Angriffsspruchtabelle wird nur von einem eventuellen Vorbereitung-Zauber modifiziert, von nichts anderem.	Kampf [1]
Kampf I (U *)[4981] R: S / D: 1KR/St Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.	Kampf verbessern [1]
Kampf II (U *)[7815] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Zweihandwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte).	Kampf [4]
Kampf II (U *)[4984] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.	Kampf verbessern [4]
Kampf III (U *)[7818] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Wurfwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).	Kampf [7]
Kampf III (U *)[4987] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.	Kampf verbessern [7]
Kampf IV (U *)[7821] R: S / D: - Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Schußwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).	Kampf [10]
Kampf IV (U *)[4993] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.	Kampf verbessern [13]
Kampf ums Absorbieren[15951] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [50]
Kampf ums Belebte[15960] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [9]
Kampf V (U *)[4998] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.	Kampf verbessern [18]
Kampf VIII (U *)[5003] R: S / D: 1KR/St Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.	Kampf verbessern [35]
Kampffeuer (F)[3389] R: 10m/St / D: - Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 10m pro Stufe.	Feuer [16]
Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.	Gesetz des Kampfes [18]
Kampfschrei (F *)[6989] R: S / D: 1KR/5 Fehlwurf Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der WW um bis zu 50 mißlingt, sind ängstlich und haben einen Abzug von 30 auf Reaktion und Pool, diejenigen, die um 51-100 danebenwürfeln, fliehen in Panik, diejenigen, die um mehr als 100 danebenliegen, werden bewußtlos für 1-100 Kampfrunden.	Wege der Wächter [10]
Kampfstab (F *)[4470] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.	Waffen meistern [8]
Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.	Gesetz des Kampfes [12]
Kanal I (F *)[6810] R: V / D: - Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.	Kanäle [3] und Schwarze Magie [3]
Kanal III (F *)[6812] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.	Schwarze Magie [6] und Kanäle [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kanal öffnen (1500m/St) (F)[6879] R: 1500m/St / D: C Magier kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Magier, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.	Antworten [7]
Kanal öffnen (15km/St) (F c)[6884] R: 15km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.	Antworten [15]
Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.	Geburtshilfe [16]
Kanal V (F *)[6814] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.	Kanäle [10] und Schwarze Magie [11]
Kanal VIII (F *)[6816] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-8.	Kanäle [13]
Kanal X (F *)[6819] R: V / D: - Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-10.	Kanäle [17]
Karawane (F P)[8212] R: 3m/St / D: 1Tag/St Dieser Zauber erfüllt zwei Zwecke: Zum einen macht er bis zu Stufe x 10 Mitglieder einer Karawane untereinander kenntlich. (Irgendwie). Zum anderen hält er Stufe x 10 Tiere, die mit der Karawane reisen in einer beliebigen Formation in beliebiger Entfernung zusammen. Ziele und Tiere können einen WW gegen diesen Spruch machen.	Gesetz des Packens [20]
Karma (U)[5976] R: B / D: - Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.	Schicksal meistern [15]
Karren (F)[8204] R: B / D: 1h/St Magier erschafft einen Karren aus magischer Energie, der bis zu 25 kg / Stufe des Magiers trägt bei bis zu doppelter Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.	Gesetz des Packens [12]
Katastrophenvorhersage (I)[8284] R: S / D: - Magier kennt alle Naturkatastrophen der nächsten Stufe Tage.	Gesetz des Farmers [30]
Katatonie[19293] R: ? / D: ?	Seelentod [12]
Katatonie (M)[7608] R: 3m/St / D: P Ziel bleibt mit 90% den ganzen Tag unbeweglich.	Psychose meistern [25]
Katatonie (M)[7580] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fällt mit 10% pro Stunde in ein katatonisches Stadium.	Geisteskrankheiten [10]
Katatonie heilen (H)[7914] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Paralysen und katatonischer mentaler Unordnung.	Verstand heilen [25]
Katzenpfoten (F)[6264] R: S / D: 1min/St Magier schleicht wie eine Katze. +20 auf Schleichen.	Wege der Tiere [1]
Kauterisieren (F)[8150] R: B / D: P Stoppt eine Blutung durch Ausbrennen der Wunde. Ziel erhält 1 SP pro Blutungs-SP und eine entsprechende Narbe. Als Angriffsspruch erhält das Opfer hierdurch Stufe SP.	Heilung [6]
Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.	Körper erhalten [4]
Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.	Körper erhalten [7]
Keine Sinne[14509] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [15]
Keine Sinne (F c)[6579] R: S / D: C Der Körper des Magiers und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Magier aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Phantombewegungen [14]
Keine Sinne (F)[5278] R: B / D: 24h (V) Wie Unsichtbarkeit, aber Magier kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.	Verstecken [9]
Keramik erzeugen[27039] R: 3m / D: P Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Ton, Split, Sand usw.) in Keramik/ Fliesen in jeder gewünschten Form. Diese keramischen Einrichtungsgegenstände können die Form eines Beckens, eines Dachziegel, einer Bodenfliese, einer Zierfliese, eines Regals, eines Tisches, eines Fackelhalters, einer Toilette usw. haben. Die Menge an Material, die der Zauberkundige verändern und zu keramischen Einrichtungsgegenständen formen kann, beträgt 5 kg pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert 1 Runde pro 5 kg geformter Keramik Gegenstände.	Bauwerke [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.	Magie verschmelzen [10]
Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.	Magie verschmelzen [18]
Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.	Magie verschmelzen [16]
Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: - Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.	Magie verschmelzen [2]
Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.	Magie verschmelzen [8]
Kettenblitz (F E)[3320] R: 30m / D: - Der Magier erschafft einen Elektrizitätsbolzen, der von Ziel zu Ziel springt und dabei bis zu (Stufe/5) Ziele angreift. Der Bonus des Magiers gilt nur für das erste Ziel, bei den anderen gilt nur das Würfelergebnis und die Modifikation des Ziels! Jedes Ziel muß innerhalb von 30 m vom vorherigen sein, anderweilig verschwindet der Bolzen einfach. Ein Ziel kann von einem Bolzen auch mehrfach getroffen werden. Ziele sind auch Steine, Türen, usw., von denen der Bolzen abprallen kann. Jedes Ziel macht in der KR einen WW ohne Modifikationen. Gelingt dieser (Tabelle: Stufe Magier gegen Stufe Ziel), so wird das Ziel in dieser KR nicht angegriffen. Ziele mit einem RS von 20-17 gg. Magie bekommen -25 auf ihren WW, RS 16-13 = -20, RS 12-9 = -15, RS 8-5 =-10, RS 4-1 = -5. Mißlingt dem Bolzen ein WW gegen sich selbst (Stufe Magier = Stufe Ziel), so wurde er geerdet und ist keine Gefahr mehr.	Elektrizität [16]
Kettenbolzen (U *)[3980] R: S / D: 1Angriff Die nächste Bolzenattacke des Magiers wird von Ziel zu Ziel springen, bis zu Stufe des Magiers / 5 Zielen. jedes Ziel darf maximal 30 m vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen, sonst verschwindet der Bolzen. Ein Ziel kann mehrfach angegriffen werden. Für jeden Treffer werden WW gemacht. Der Bolzen kann auch von unbelebten Objekten abprallen (Steinstatuen, Säulen, Wand, Boden usw.), wenn ihm dann allerdings ein WW gegen sich selbst mißlingt (<50), verschwindet er, weil er geerdet wurde.	Zauber formen [18]
Kettenrüstung verstärken (F)[7858] R: B / D: 1min/St Der Magier kann den Rüstungsschutz von Kettenrüstungen um 4 Punkte oder von Leder um 8 Punkte erhöhen.	Ritter`s Rüstung [6]
Keule (F *)[4468] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.	Waffen meistern [6]
Kiel abkratzen (F)[8181] R: B / D: - Reinigt den Kiel des Schiffs von Muscheln, Algen u.ä. Bei regelmäßiger Anwendung (Wöchentlich / Monatlich) wird das Schiff um bis zu 10% schneller.	Gesetz des Segelns [13]
Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.	Zeremonien [14]
Kiste erschaffen (F)[8196] R: B / D: - Magier kann aus entsprechendem Material (Holz, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Kisten erschaffen. Kiste kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [4]
Klare Stimme (F)[8361] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel hat eine klare Singstimme, egal in welcher Verfassung seine Stimme gerade ist. So können Ziele gut singen, die gerade stimmlos, erkältet o.ä. sind oder schwere Schäden an ihren Stimmbändern / Kehlkopf haben	Gesetz der Musik [7]
Klaue I *[19397] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [2]
Klaue II *[19402] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [7]
Klaue III *[19408] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleben (F)[8339] R: B / D: - Wie Schneiden, aber Magier kann zwei Sachen verkleben. Klebe ist nur normal: Immer noch schwierig, Metall und Leder zu verkleben. Bruchfaktor für Klebestelle: 19	Gesetz der Struktur [8]
Kleidung aufbewahren (F)[8138] R: B / D: V Schützt Kleidung vor Alterung, Insekten u.ä. Zauber endet, wenn Kleidung getragen wird.	Kleidung meistern [18]
Kleidung bearbeiten[15994] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer das Kleidung bearbeitet werden kann.	Organisches bearbeiten [3]
Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [3]
Kleidung erschaffen (F)[8144] R: B / D: P Magier kann einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Hosen, Hemden, Weste, Mantel, Hut usw.) aus nichtmagischen Material und gewünschter Qualität erschaffen. Kleidung erscheint am Magier oder nahe bei gefaltet. Magier kann auch jedes gespeicherte Muster (Stufe 9) erschaffen.	Kleidung meistern [50]
Kleidung machen (F)[8142] R: B / D: P Magier transformiert Fäden, Garn, o.ä. in Kleidung. So wird aus Baumwollfaden entsprechende Baumwollkleidung.	Kleidung meistern [30]
Kleidung reinigen (F)[8426] R: B / D: P Trocknet und reinigt Kleidung von Schmutz / Schweiß.	Wege des Äußeren [3]
Kleidung säubern (F)[8123] R: B / D: P Entfernt jeden Schmutz, Schweiß o.ä. von Kleidung. Repariert keine Kleidung, aber trocknet sie.	Kleidung meistern [3]
Kleidung verstärken (F)[7862] R: B / D: 1min/St Der Magier kann den Rüstungsschutz von normaler Kleidung um 1 Punkt pro 2 Stufen verstärken.	Ritter`s Rüstung [12]
Kleine Elementenwaffe (E)[7878] R: B / D: 1KR/St Wenn die Waffe das nächste Mal einen kritischen Treffer verursacht, verursacht sie zusätzlich einen krit. Treffer `A` eines Elementes. Magier kann das Element wählen.	Ritter`s Waffen [8]
Kleine Gehirnbehandlung (H)[7967] R: B / D: P Zauberer kann kleinere Gehirnschäden heilen (inklusive Koma). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.) 1h Anwendungszeit, Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [15]
Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.	Geburtshilfe [2]
Kleine Heilung I (H * s)[6709] R: B / D: C Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Magier sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)	Heiliger Krieger [6]
Kleine Körperverschiebung *[19420] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [2]
Kleine Pflanze wiederbeleben[16013] R: ? / D: ?	Palingenese [6]
Kleine Ritterwaffe (F)[7880] R: B / D: 1KR/St Der Träger der Waffe bekommt einen Bonus von +25 auf Reaktion, doppelte Trefferpunkte und wenn ein Arm oder Bein kritisch getroffen wurde, besteht eine 10% Chance, daß es abgeschlagen wird.	Ritter`s Waffen [10]
Kleine Tiere heilen (H)[6242] R: B / D: P Heilt jede nicht-tödliche Verletzung eines max. 5 kg schweren Tieres. Je nach Schwere dauert die Heilung 1-600 Minuten.	Tiere meistern [2]
Kleine Wunden heilen I (H S c *)[5348] R: S / D: P (C) Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.	Körpererneuerung [4]
Kleine Wunden heilen II (H S c *)[5355] R: S / D: P (C) Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.	Körpererneuerung [11]
Kleine zeitweilige Veränderung (F *)[4482] R: 3m / D: 1 KR/St Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Magier der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.	Waffen meistern [20]
Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).	Schwarzer Kontakt [3] und Wege der Beschwörung [3]
Kleiner Geist eines Golems (F)[3339] R: B / D: P Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 10.Stufe erschaffen und belebt werden.	Erschaffung [12]
Kleiner Hammerschlag (F)[7877] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die Trefferpunkte der Waffe beim nächsten Treffer.	Ritter`s Waffen [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleiner Kraftwall (E)[14289] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft einen nahezu undurchdringliches Kraftfeld in Form einer 0,3m/St x 0,3m/St großen Wand. Die Wand hat 100 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernden und einen Rüstungsschutz von 20/20/20/4/20.	Gesetz der Kraft [15]
Kleiner Mantel[16223] R: ? / D: ?	Tiere meistern [2]
Kleiner Schlag (F)[7876] R: B / D: 1KR/St Dieser Spruch erhöht den nächsten kritischen Treffer der Waffe um 50 Punkte.	Ritter`s Waffen [6]
Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.	Gesetz des Blutes [8]
Kleinere Adern heilen (H S)[6487] R: S / D: P Magier kann eine kleinere Ader wieder heilen (Blutung bis 4W6/KR, keine größeren Arterien oder Venen).	Wege des Blutes [3]
Kleinere Adern reparieren (H)[8013] R: B / D: P Zauberer kann eine kleinere Ader heilen, die mit bis zu 2W6 SP/KR blutet.	Blut beherrschen [5]
Kleinere Allergien (F)[6356] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer leicht allergisch gegen eine Substanz (nicht es selbst), die der Magier bestimmt. Wenn diese Substanz in der Nähe ist, hat das Opfer einen Abzug von -30 auf alle Tätigkeiten.	Krankheiten [8]
Kleinere Augenbehandlung (H S)[6471] R: S / D: P Der Heiler kann jede leichtere Verletzung des Auges heilen, (z.B. Hornhautkratzer, entfernen von fremden Objekten usw.).	Wege der Organe [4]
Kleinere Augenbehandlung (H)[7958] R: B / D: P Zauberer kann kleinere Augenverletzungen (Fremdobjekte entfernen, kleine Schrammen) heilen.	Nerven und Organe beherrschen [6]
Kleinere Augenbehandlung (H)[5885] R: B / D: P Magier kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).	Gesetz der Organe [6]
Kleinere Bauvorhaben[27041] R: 30m / D: P Ermöglicht es dem Zaubernden, alle gesammelten Materialien geschickt zu der gewünschten Struktur zusammenzusetzen. Dieser Zusammenbau erfolgt innerhalb eines Raumvolumens von 3m³ pro Stufe. Die auf diese Weise gebauten Strukturen sind von höchstmöglicher Festigkeit. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro betroffenen 3m³.	Bauwerke [15]
Kleinere Brüche behandeln (H S)[6414] R: S / D: P Der Heiler kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, Gelenkschäden, oder Schädelbrüche), Erholungszeit: 1-10h.	Wege der Knochen [1]
Kleinere Brüche behandeln (H)[7991] R: B / D: P Zauberer kann einen einfachen Bruch heilen (keinen offenen Bruch, Splitterbruch, Gelenkschaden o.ä.). Erholungszeit: 1Tag. Wirkt nicht bei Schädelfrakturen.	Knochen beherrschen [2]
Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.	Gesetz der Knochen [3]
Kleinere Brüche heilen (H)[6684] R: B / D: P Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Handauflegen [4]
Kleinere Dämonen beschwören[16415] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [4]
Kleinere Fallen (F)[6897] R: T / D: P Magier kann binnen 1 KR eine kleinere Falle konstruieren (außerhalb von Gebäuden), Falle kann einen krit. Treffer bis zu "B" einer Kategorie zufügen (z.B.: ein flaches, gespicktes Loch, eine Schlinge, die das Opfer in einen Baum zieht usw.), Das Gebiet von Auslösen und Effekt muß innerhalb von 3m Radius liegen.	Wege der Natur [8]
Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Gesetz der Nerven [15]
Kleinere Geistrune[14852] R: ? / D: ?	Geistrunen [10]
Kleinere Insektenplage (F)[6183] R: V / D: V Insekten (100-1000) aus der Umgebung wird eine Aufgabe gestellt. Sie erledigen diese Aufgabe bis sie erfüllt ist, oder alle Insekten tot sind. Ziel der Aufgabe muß im Moment des Zauberns für den Magier sichtbar sein. Sind in der Umgebung keine Insekten, zeigt dieser Spruch keine Wirkung.	Insekten meistern [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleinere Magnetklinge (F)[14331] R: S / D: 1KR/St Erschafft eine Schwert-förmige Klinge aus magnetischer Kraft in der Hand des Zaubernden. Sie kann für Nahkampf-Attacken verwendet werden, wobei die Trefferwirkung wie beim Magnetbolzen mit einem zusätzlichen Bonus von +20 ermittelt wird. Die Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Die Klinge hat eine Chance von 1%/St jede Metallrüstung zu ignorieren (Ziel wie Rüstungsschutz 1 behandeln). In jeder KR, in der der Zaubernde nicht mit der Klinge im Nahkampf angegriffen hat, kann er sie als Magnetbolzen verschießen.	Gesetz des Magnetismus [15]
Kleinere Magnetsphäre (F)[14338] R: 9m / D: 1KR/St Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -50, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -15 und wirkt wie Verbiegen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.	Gesetz des Magnetismus [30]
Kleinere Manifestierung[15173] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [2]
Kleinere Nervenbehandlung (H S)[6469] R: S / D: P Der Magier kann ein Gebiet mit leichten Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [2]
Kleinere Nervenbehandlung (H)[7955] R: B / D: P Zauberer kann kleinere Nervenschäden heilen. Ziel bekommt nach 1-10 Tagen wieder Gefühl.	Nerven und Organe beherrschen [3]
Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.	Gesetz der Nerven [4]
Kleinere Ohren-/Nasenbehandlung (H)[7956] R: B / D: P Zauberer kann alle äußeren Ohren- und Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust.	Nerven und Organe beherrschen [4]
Kleinere Ohrenbehandlung (H S)[6470] R: S / D: P Der Heiler kann jede äußere Verletzung des Ohrs heilen, auch kompletten Verlust (Regenerationszeit: 1-10 h.).	Wege der Organe [3]
Kleinere Ohrenbehandlung (H)[5884] R: B / D: P Magier kann alle äußeren Schäden heilen, auch kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.	Gesetz der Organe [5]
Kleinere Puppe der Kontrolle *[19317] R: ? / D: ?	Talismane [15]
Kleinere Schmerzen (M)[7739] R: 30m / D: - Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen.	Geistige Attacke [3]
Kleinere Schmerzen (M)[5512] R: 30m / D: 10min/5 Fehlwurf Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen, Die Lebensenergiepunkte kommen nach Ablauf der Dauer wieder zurück, wenn das Opfer nicht gestorben ist.	Verstand zerstören [1]
Kleinere Sinneskontrolle (M c)[7761] R: 30m / D: C Erzeugt falsche Sinneseindrücke entweder beim Riechen, Schmecken oder Tasten.	Sinne kontrollieren [4]
Kleinere Spinnenbeschwörung[19335] R: ? / D: ?	Arachnemonie [7]
Kleinere Spinnenform[19342] R: ? / D: ?	Arachnemonie [14]
Kleinere Vibration (F c)[3443] R: 30m / D: C Erschafft Schallwellen, die ein Objekt anfangen lassen zu schwingen. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es kaputtgehen (Widerstandswurf). Wird das Objekt von einem Wesen gehalten, muß das Wesen jede KR einen WW machen, oder läßt es fallen. Wenn es ein Wesen ist, so muß es jede KR einen WW machen oder bekommt einen krit. Treffer `A` wegen Gleich-gewichtsverlust.	Gesetz der Geräusche [1]
Kleineren Geist der tiefen Erde beschwören[14631] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [9]
Kleineren Kristallort finden c[14739] R: ? / D: ?	Kristallkraft [4]
Kleinerer Druidenstab (F)[6130] R: B / D: P Wie 1), aber als Knüppel +10 und +2 Spell adder. Er kann als Wurfspeer geworfen werden.	Druidenstab [4]
Kleinerer Geist eines Golems (F)[3334] R: B / D: P Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können Golems bis zur 5. Stufe erschaffen und belebt werden.	Erschaffung [7]
Kleinerer Geist eines Konstrukts (F)[3337] R: B / D: P Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.	Erschaffung [10]
Kleinerer Geist eines Wächters (F)[3335] R: B / D: 1 Jahr/St Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Magier die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Magier muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).	Erschaffung [8]
Kleinerer Stab $ [19947] R: ? / D: ?	Wizardstab [4]
Kleinerer Tod[15591] R: ? / D: ?	Tod meistern [6]
Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)	Tore meistern [8]
Kleineres Feuer löschen (F)[6506] R: 30m / D: - Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines normalen Lagerfeuers löschen.	Ablenkung [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kleineres Gift (F)[4751] R: S / D: 24h Magier kann kleinere Gifte sicher verarbeiten und zubereiten.	Magie der Tränke [5]
Kleineres heiliges Symbol (D c)[6138] R: B / D: C Wenn dieser Zauber auf einen Druidenstab gelegt wird, bildet er eine Schutzsphäre von 3 m Radius. Alle innerhalb der Sphäre haben einen Bonus von +10 auf entweder Resistenzwürfe und Manöver, oder auf Parade und Manöver oder auf Resistenzwürfe und Parade. Die Sphäre bewegt sich mit dem Stab.	Druidenstab [12]
Kleineres Netz[19331] R: ? / D: ?	Arachnemonie [3]
Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.	Erschaffungen [15]
Kleineres plötzliches Licht[14804] R: ? / D: ?	Lichtmagie [6]
Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.	Erschaffungen [20]
Kleines Dämonentor (E)[4797] R: 3m / D: 2KR Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W % gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberpatzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall `A`, (41-60) `B`, (61-75) `C`, (76-90) `D`, (91-00) `E`, (>100) Magier wird Quest auferlegt.	Schwarze Beschwörung [5]
Kleines Monster wiederbeleben[16023] R: ? / D: ?	Palingenese [16]
Kleines Tier wiederbeleben[16018] R: ? / D: ?	Palingenese [11]
Klettern (F)[7835] R: S / D: C +2 / Stufe auf Klettern durch verstärkte Kraft in Fingern und Zehen.	Wege des Entkommens [5]
Klettern (F)[6294] R: S / D: 1min/St Ziel bekommt einen Bonus von +2 / Stufe des Magiers auf das Talent Klettern.	Wege des Überlebens [6]
Klettern I (F *)[4947] R: S / D: 1min/St Der Magier kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [9]
Klingen der Erde[25897] R: 30m / D: 10min/St Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.	Gesetz der Erde [13] und Gesetz der Barriere [16]
Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: - Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.	Angriffe vermeiden [6]
Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: - Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.	Angriffe vermeiden [15]
Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: - Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.	Angriffe vermeiden [25]
Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: - Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.	Festes manipulieren [17]
Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.	Klinge des Kriegers [6]
Klon[16263] R: B / D: P Der Zauberkundige ist in der Lage, ein exaktes Duplikat eines Ziels aus einer Probe lebender Zellen dieses Wesens zu erschaffen. Dieser Klon ist in jeder physischen Hinsicht exakt, einschließlich Stimmung, Gedankenmuster usw., aber ohne Erinnerungen (keine Erfahrung).	Wege der Genetik [50]
Knebel entfernen (F)[6617] R: S / D: - Entfernt jegliche Mundbedeckung vom Gesicht des Magiers.	Wege des Entkommens [15]
Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.	Haftung meistern [7]
Knochen / Knorpel heilen (H)[3228] R: B / D: P Magier heilt einen Knochen / Knorpel im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [17]
Knochen brechen I[14057] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [5]
Knochen brechen II[14061] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [9]
Knochen brechen III[14065] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [13]
Knochen brechen IV[14069] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [17]
Knochen regenerieren (H S)[6427] R: S / D: P Magier kann einen Knochen regenerieren. Keinen Schädelknochen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [14]
Knochen regenerieren (H)[8007] R: B / D: P Zauberer kann 1 Knochen neu erschaffen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [30]
Knochen transplantieren (H)[8002] R: B / D: P Zauberer kann einen gesunden Knochen übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Knochen beherrschen [13]
Knochentod (F)[5450] R: 30m / D: P Wie Extremitätentod, aber ein zufälliger Knochen (kein Rückgrat- oder Schädelknochen) löst sich langsam auf.	Fleisch zerstören [14]
Knorpel behandeln (H S)[6415] R: S / D: P Magier kann alle Knorpel, die um ein Gelenk herum liegen heilen, Erholungszeit: 1-2 h.	Wege der Knochen [2]
Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.	Gesetz der Knochen [4]
Knorpel heilen (H)[7992] R: B / D: P Zauberer kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. Erholungszeit: 1 Tag.	Knochen beherrschen [3]
Knorpel regenerieren (H S)[6426] R: S / D: P Magier kann ein Knorpelgebiet regenerieren. 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Knochen [13]
Knorpel regenerieren (H)[8006] R: B / D: P Zauberer kann eine Knorpelansammlung im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [25]
Kode analysieren (c)[6531] R: S / D: 1min/St Wie 11), aber codierte Texte werden vollständig verstanden.	Analysen [12]
Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).	Zuflucht des Verstandes [9]
Kollabieren (F)[3275] R: 3m/St / D: - Magier kann die Wände eines Tunnels / Korridors belasten, so daß sie zusammenbrechen. 5% Chance / Stufe für Tunnel, 3% / Stufe für Korridore. Das zusammengestürzte Gebiet beträgt bis zu 0,3 m /Stufe, vom Wirkungsort des Zaubers nach außen gehend. Materialien, die härter als Stein sind, haben einen WW.	Befestigungen meistern [15]
Koma (M)[7788] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf / WW:20 Verursacht ein Koma.	Verstand kontrollieren [11]
Koma der Untersuchungen[14118] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [18]
Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.	Waffen verändern [3]
Kombinieren I[15803] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [10]
Kombinieren II[15807] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [15]
Kombinieren III[15810] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [20]
Kommando I (M * c)[3333] R: 3m/Stufe / D: V (C) Magier kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Magier an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.	Erschaffung [6]
Kommando II (M * c)[3349] R: 3m/St / D: V (C) Wie oben, beherrscht aber Wesen bis zur Stufe des Magiers.	Erschaffung [30]
Kommando II (M * c)[3336] R: 3m/St / D: V (C) Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.	Erschaffung [9]
Kommando III (M * c)[3340] R: 3m/St / D: V (C) Wie oben, aber es können Wesen bis zur 15. Stufe beherrscht werden.	Erschaffung [13]
Kommando IV (M * c)[3343] R: 3m/St / D: V (C) Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 20. Stufe beherrscht werden.	Erschaffung [16]
Kommando V (M * c)[3347] R: 3m/St / D: V (C) Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 25. Stufe beherrscht werden.	Erschaffung [20]
Kommunikation (F)[7676] R: V / D: C Magier kann sich mental mit seinen Beherrschten unterhalten (beliebig viele). Will er die Zuhörer wechseln, muß der Zauber neu gesprochen werden.	Wege der Beherrschten [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kompaß (F)[8168] R: S / D: C Magier kann aufgrund des magnetischen Felds die Richtung bestimmen.	Gesetz des Segelns [1]
Kompaß (I)[3653] R: S / D: - Magier kann feststellen, in welche Richtung Norden ist.	Magnetische Wege [3]
Kompensieren (U)[8115] R: S / D: 10min/St Magier kann beschädigte oder gestörte Sinne durch andere ersetzen (z.B. könnte er im Dunkeln durch Hören das Sehen ersetzen). So kann der Magier fast normal handeln, wenn ein Sinn fehlt.	Körper meistern [18]
Komplexe Eventualität (U)[4001] R: S / D: V Wie Kom-plexen Zauber speichern, aber es wirkt wie der Zauber Eventualität.	Zauber speichern [25]
Komplexen Zauber speichern (U)[4000] R: S / D: V Wie Spruch speichern, aber es kann ein komplexer Zauber gespeichert werden. Erst wird dieser Zauber gesprochen, dann Spruch speichern (Energie = höchster Spruch, der kombiniert wird), dann ein Komplexer Zauber und dann die Sprüche, die kombiniert werden.	Zauber speichern [20]
Komplexer Zauber II (U)[3991] R: S / D: V Der Magier kann die Effekte zweier Nichtangriffssprüche miteinander kombinieren. Der Magier muß die Energie für beide Zauber und diesen Zauber aufbringen. Dieser Spruch wird zuerst gesprochen, die beiden anderen simultan in der nächsten KR. Wenn nötig, muß der Magier die Reihenfolge der Wirkung der Sprüche angeben.	Zauber speichern [10]
Komplexer Zauber III (U)[3994] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte dreier Nichtangriffszauber können kombiniert werden.	Zauber speichern [14]
Komplexer Zauber IV (U)[3998] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte von vier Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.	Zauber speichern [18]
Komplexer Zauber mehrerer (U)[3996] R: S / D: V Dieser Zauber betrifft den nächsten Komplexer Zauber II, den der Magier wirft, indem nun auch andere Magier die Sprüche werfen können, die kombiniert werden. Alle Teilnehmer müssen Körperkontakt haben und mitarbeiten wollen. Die Summe der Stufen der Sprüche, die kombiniert werden darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers mal der Anzahl der Zauber.	Zauber speichern [16]
Komplexer Zauber V (U)[4003] R: S / D: V Wie oben, aber die Effekte von fünf Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.	Zauber speichern [50]
Kompostieren (F)[8273] R: Sicht / D: V Läßt org. Material um x 1 / Stufe schneller zerfallen. Zauber hält an, bis das Material völlig verrottet ist.	Gesetz des Farmers [11]
Kondensation (F)[6293] R: V / D: - Magier kann 0,5 l pro Stufe Wasser aus der Luft erschaffen. Es muß genügend Luft vorhanden sein (30m3 in den Tropen bis zu 3000 m3 in sehr trockenen Regionen).	Wege des Überlebens [5]
Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.	Gas manipulieren [1]
Kondensieren (F)[5234] R: B / D: P Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.	Gase verändern [1]
Kondensieren (F)[5142] R: B / D: P Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.	Gesetz des Wassers [1]
Konischer Ball (U *)[3979] R: S / D: 1Angriff Der nächste Elementenballangriff des Magiers ist als Konus geformt, beginnend von der ausgestreckten Hand des Magiers bis zur normalen Reichweite des Balles. Der Enddurchmesser des Konus entspricht dem originalen Durchmesser des Balles. Kein `Zentrum des Spruches`-Bonus.	Zauber formen [17]
Konservieren (1h/St) (H)[6826] R: 3m / D: 1h/St Wie oben, aber Dauer ist 1h/Stufe.	Leben beherrschen [3]
Konservieren (1min/St) (H)[6825] R: 3m / D: 1min/St Magier kann einen Körper konservieren und weiteren Schaden verhindern (Eigenschaften) oder den Schaden von vorhandenen Wunden stoppen. Ziel ist im Koma. Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers.	Leben beherrschen [1]
Konservieren (1Tag/St) (H)[6828] R: 3m / D: 1Tag/St Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.	Leben beherrschen [7]
Konservieren (1Woche/St) (H)[6829] R: 3m / D: 1Woche/St Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.	Leben beherrschen [10]
Konstant (F)[4743] R: S / D: 24h Magier kann einen Spruch bis Stufe 10 in eine Kerze einbetten. Dabei wirkt ein Spruch der Stufe 1 5x tägl., St. 2-3 4x tägl., St. 4-5 3x tägl., St. 6-7 2xtägl., Stufe 8-10 1x tägl.	Kerzenmagie [30]
Konstrukt[15970] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [18]
Kontrolle I[20004] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kontrolle I (F)[3688] R: unbegrenzt / D: V Magier kann jede magisch erschaffene Kreatur total kontrollieren, solange sie existiert. Wurde sie von einem anderen Magier erschaffen, so muß der Magier einen WW gegen die Stufe des anderen Magiers machen.	Materie manipulieren [16]
Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.	Tore meistern [6]
Kontrolle II[20007] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [5]
Kontrolle II (F)[3693] R: unbegrenzt / D: V Wie oben, aber der Magier kann magische Lebewesen kontrollieren.	Materie manipulieren [25]
Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.	Tore meistern [10]
Kontrolle III[20011] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [9]
Kontrolle III (F)[3695] R: unbegrenzt / D: V Wie oben, aber Magier kann alle magischen und nichtmagischen Lebewesen kontrollieren.	Materie manipulieren [50]
Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.	Tore meistern [13]
Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.	Tore meistern [19]
Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.	Tore meistern [50]
Kontrollierte Differenzierung (F)[16249] R: B / D: P Der Zauberkundige kann die Zellspezialisierung von bis zu 15 cm³ pro Stufe des Körpers eines Wesens verändern. Die Zellen können so "programmiert" werden, dass sie viele verschiedene Funktionen erfüllen, einschließlich des Nachwachsens von verlorenem Gewebe (1 Woche pro 15 Kubikzentimeter nachgewachsenem Fleisch (außer Gehirn und Nerven)), der Ausschüttung von Sekreten (Insulin, Zucker, Blut, Wasser, Hormone usw.), Mutationen usw. Dieser Zauber muss für jede Differenzierung, die der Zauberkundige hervorrufen möchte, gesprochen werden. Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)	Wege der Genetik [9]
Konversation I[15134] R: ? / D: ?	Geister meistern [2]
Konversation I *[15544] R: ? / D: ?	Antworten [1]
Konversation II[15136] R: ? / D: ?	Geister meistern [4]
Konversation III[15138] R: ? / D: ?	Geister meistern [6]
Konversation V[15140] R: ? / D: ?	Geister meistern [8]
Konversation VI[15143] R: ? / D: ?	Geister meistern [11]
Konversation VI *[15548] R: ? / D: ?	Antworten [5]
Konversation VII[15145] R: ? / D: ?	Geister meistern [13]
Konversation X[15148] R: ? / D: ?	Geister meistern [16]
Konversation XII *[15551] R: ? / D: ?	Antworten [9]
Konzentration[19991] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [12]
Konzentration[15204] R: ? / D: ?	Trance [14]
Konzentration (U)[8111] R: S / D: V Magier bekommt +1 / Stufe auf ein Manöver durch intensive Konzentration darauf.	Körper meistern [14]
Konzentration I (U *)[5366] R: S / D: V Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.	Körperfähigkeiten [3]
Konzentration II (U *)[5370] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 20.	Körperfähigkeiten [7]
Konzentration III (U *)[5374] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 30.	Körperfähigkeiten [11]
Konzentration V (U *)[5379] R: S / D: V Wie Konzentration I mit Bonus 50.	Körperfähigkeiten [25]
Konzentrierte Schockwelle (F)[14352] R: 1,5m/St / D: - Ein Bolzen aus konzentrierten Schockwellen entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Blitz, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Vibration.	Schockwellen [13]
Kopie abändern (F *)[3854] R: B / D: P Magier kann pro Stufe eine kleine Veränderung in der Kopie vornehmen. Veränderung darf max. 0,25 % pro Stufe des Magiers pro Zauber betragen.	Wege des Kopierens [25]
Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.	Zuflucht des Verstandes [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Körper binden (F)[7682] R: V / D: 1Tag/St Ein gespeicherter Beherrschter erhält verfünffachte Lebensenergie. Für je 4 SP, die er unter 0 fällt, verliert er einen Lebensenergiepunkt permanent. Erreicht seine Lebensenergie so 0, so ist seine Seele zerstört, und er kann nie wieder Wiederbelebt werden. Ist seine reale Lebensenergie nach dem Ende dieses Zaubers unter 0, so stirbt er "normal".	Wege der Beherrschten [16]
Körper entkeimen (F)[8445] R: B / D: P Magier kann den Körper des Ziels bis zum gewünschten Level entkeimen, und ihn so von Parasiten, Fliegen u.ä befreien, oder alle nicht natürlichen Lebewesen aus ihm entfernen (Mikroorganismen, Bandwurm usw.).	Wege des Äußeren [30]
Körper reinigen (F)[8425] R: B / D: P Zauber trocknet den Körper und entfernt jede Art von Schmutz / Schweiß.	Wege des Äußeren [2]
Körper reinigen (H)[6702] R: B / D: P Ziel wird von allen Vergiftungen und Krankheiten geheilt.	Handauflegen [30]
Körper verändern[14225] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [8]
Körper verändern (P)[5373] R: S / D: 1 h Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)	Körperfähigkeiten [10]
Körperbewußtsein[15419] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [15]
Körperinstrument (U)[8376] R: S / D: 1min/St Magier kann mit seinem Körper alle möglichen Instrumente erschaffen: So könnte er seine Zähne antippen und ein Xylophongeräusch entstehen, während er seinen Bauch schlägt, erklingen Paukenschläge, sein Händeklatschen erzeugt Beckenschläge, er pfeift und es erklingen Trompeten/ Posaunen/Flöten usw. Hängt stark von der Einfallsgabe des Magiers und des Meisters ab. Dieser Spruch ist nicht auf gewollte Geräusche beschränkt: Wenn sein Magen knurrt klingt es wie ein Trommelwirbel usw.	Gesetz der Musik [30]
Körperkontrolle (U c *)[6567] R: S / D: 1 Manöver Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)	Phantombewegungen [2]
Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.	Wege der Erforschung [60]
Körperrüstung (D)[7822] R: S / D: 1 KR/St Für die Dauer des Spruches hat der Magier Rüstungsschutz wie ein wattierter Waffenrock am Körper plus andere Rüstungen.	Kampf [11]
Körperscheide (F *)[4098] R: B / D: P Der Magier absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Magiers aufgeschlagen.	Klinge des Kriegers [13]
Körperunterstützung (F)[8435] R: B / D: 1h/St Magier kann ein Körperteil für die Dauer stützen (z.B.: BH, Gürtel, Hüfthalter usw.).	Wege des Äußeren [12]
Körperveränderung (F)[3762] R: S / D: 10min/St Wie Monsterform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.	Wege der Körperveränderung [30]
Körpervorbereitung °[19419] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [1]
Körpervorbereitung °[19396] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [1]
Körperwaffen (U)[7819] R: S / D: 1 KR/St Dieser Spruch härtet die Hände und Füße des Magiers, so daß er mit Waffenlosem Kampf den Grundschaden eines Streitkolbens plus die entsprechenden Modifikationen für Waffenlosen Kampf hat.	Kampf [8]
Körperwiederherstellungswunsch (H)[26240] R: B / D: P Der Zauberkundige kann den Körper eines toten Wesens wiederherstellen, sofern der Zauberkundige einen Teil des Körpers (Haarlocke...) berühren kann. Da es sich bei diesem Zauber um einen Wunsch handelt, der der Gottheit des Zaubernden vorgelegt wird, hat der Meister zu ermitteln, mit welchen Auflagen die Erfüllung dieses Wunsches verbunden ist, sofern er überhaupt erfüllt wird.	Leben beherrschen [75]
Korridor (F)[6227] R: 1 / D: P Erschafft einen 1x2 m großen Korridor durch anorganisches, nichtmetallische Material, der 30 cm/Stufe tief ist. Er entsteht mit 30 cm/KR, solange der Magier sich konzentriert.	Steine meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Korridor (F)[5427] R: 30m / D: P Erschafft einen 1m breiten und 2m hohen Korridor, der 0,3m pro Stufe lang ist, er kann durch jedes nichtmetallische, anorganische Material führen. Der Korridor kann mit 30cm pro KR vorangetrieben werden, solange der Magier sich konzentriert.	Festes zerstören [10]
Kosmetische Heilung (F)[3216] R: B / D: P Entfernt Leberflecken, Tätowierungen, Narben, usw.. Dieser Zauber ist sehr nützlich bei Verletzungen, die das Aussehen verringert haben.	Alte Heilung [5]
Kraft[14944] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [19]
Kraft (F *)[7110] R: S / D: V Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.	Kampfreflexe [5]
Kraft entdecken (I)[14277] R: 30m/St / D: 1KR/St Der Zaubernde entdeckt aktive Kraft-Zauber innerhalb der Reichweite.	Gesetz der Kraft [1]
Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.	Zauber verbessern II [3]
Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [6]
Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [9]
Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [14]
Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [19]
Kraftfeld entdecken (I)[3515] R: 30m / D: 1min/St Magier kennt alle aktiven Kraftfelder in Reichweite.	Kraftfelder [1]
Kraftfeld I (F)[14278] R: S / D: 1KR/St Erzeugt ein schimmerndes Kraftfeld auf der Haut des Zaubernden, das die Verteidigungswerte gegen physische und elementare Angriffe um +10 erhöht (Rüstungsschutz +2 gegen Waffen, -10 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [2]
Kraftfeld II (F)[14286] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +20 (Rüstungsschutz +4 gegen Waffen, -20 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [11]
Kraftfeld III (F)[14292] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +30 (Rüstungsschutz +6 gegen Waffen, -30 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).	Gesetz der Kraft [19]
Kraftfeldrüstung (F)[14281] R: S / D: 1KR/St Erzeugt eine schimmernde Rüstung aus Kraftfeldern. Der Rüstungsschutz beträgt St / St / St / St/5 / St (z.B. in Stufe 10: 10/10/10/2/10). Die Rüstung ist gewichtslos und stört weder die Bewegung noch das Zaubern.	Gesetz der Kraft [5]
Kraftfeldsphäre (F)[26185] R: 30m / D: 1min/St Wie Kraftfeldwall, aber das Kraftfeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.	Gesetz der Barriere [60]
Kraftfeldsphäre (F)[14297] R: S / D: 1KR/St Wie Kraftfeldwall, aber es wird ein kugelförmiges Kraftfeld erschaffen, das den Zaubernden umhüllt. Wenn der Zaubernde sich bewegt, bewegt sich das Kraftfeld mit ihm.	Gesetz der Kraft [50]
Kraftfeldwall (F)[14295] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.	Gesetz der Kraft [30] und Gesetz der Barriere [50]
Krafthand I (F)[14279] R: 30m / D: 1KR/St Erzeugt ein Kraftfeld in Form einer riesigen Hand, die ein Ziel ergreifen kann, welches äquivalent zu 1 Menschengröße/3 Stufen groß sein darf. Das Ziel kann nicht bewegt werden, und es darf pro KR einen vergleichende Probe auf seine Stärke gegen die Gabe des Zaubernden machen, um sich zu befreien. Ansonsten ist das Ziel auf 20% Aktivität beschränkt.	Gesetz der Kraft [3]
Krafthand II (F)[14283] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-10 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 10 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [7]
Krafthand III (F)[14287] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-20 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +20 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 20 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Krafthand IV (F)[14290] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-30 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +30 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 30 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [16]
Krähennest (F)[8184] R: S / D: C Magier nimmt die Umgebung wahr, als stünde er um 3m / Stufe höher. Gibt zwar keinen Wahrnehmungsbonus, kann jedoch zusammen mit Teleskop angewendet werden.	Gesetz des Segelns [16]
Krämpfe (F)[4637] R: 30m / D: 1min/St Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [12]
Kranke Gesundheit[19451] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [11]
Kranke Magie[19448] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [8]
Krankheit entdecken (I)[8146] R: B / D: - Magier erfährt, ob ein Ziel eine Krankheit hat.	Heilung [2]
Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.	Verstand schützen [13]
Krankheit heilen (H)[6698] R: B / D: P Ziel wird von einer Krankheit geheilt. (Entspricht dem Spruch der Stufe 14 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)	Handauflegen [18]
Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.	Alte Heilung [13] , Krankheiten / Gifte heilen [14] und Heilung [25]
Krankheit widerstehen[16145] R: ? / D: ?	Anreicherung [10]
Krankheit widerstehen (H)[6688] R: B / D: P Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen eine Krankheit. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)	Handauflegen [8]
Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.	Krankheiten / Gifte heilen [1]
Krankheiten widerstehen (F)[6976] R: T / D: P Erlaubt es dem Ziel, eventuell eine Krankheit abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.	Innerer Schutz [20]
Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: - Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.	Körper erhalten [11]
Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [4]
Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [8]
Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.	Krankheiten / Gifte heilen [11]
Kräuter finden (100m)[15160] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [6]
Kräuter finden (1500m)[15166] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [13]
Kräuter finden (150m)[15163] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [9]
Kräuter finden (30m)[15157] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [3]
Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.	Erschaffungen [13]
Kräuter meistern II[15159] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [5]
Kräuter meistern III[15162] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [8]
Kräuter meistern V[15165] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [11]
Kräuter meistern X[15167] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [15]
Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.	Gesetz der Natur [16]
Kräuter reinigen[15164] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [10]
Kräuter verbessern[15156] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [2]
Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.	Erschaffungen [9]
Kräuter vorbereiten (F)[8153] R: B / D: - Magier kann Kräuter, die vorbereitet werden müssen ohne Vorbereitung vorbereiten. So braucht er keine Kräuter zu kochen o.ä., nach diesem Spruch sind sie es.	Heilung [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kräuter wachsen lassen[15161] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [7]
Kräuterforschung und -entwicklung (I/F)[26442] R: B / D: P Der Zauberkundige kann eine völlig neue Gattung von Heilkräutern erfinden, die auch fähig ist, sich in der freien Natur zu vermehren und auszubreiten. Details zu dem Heilkraut und die Dauer der Forschung müssen vom Meister genehmigt werden.	Kräuter meistern [60]
Kreation auflösen (F)[3683] R: 3m/St / D: - Magier kann eine magisch erschaffene Kreatur auflösen, Dieser Zauber kann auch als Zauber höherer Stufen ausgelöst werden, um höherstufige Kreaturen aufzulösen. Um Kreaturen der Stufe 1-11 aufzulösen, reicht ein normales Auslösen dieses Zaubers, für höhere müssen entsprechend der Stufe mehr EP ausgegeben werden.	Materie manipulieren [11]
Kreative Absorption[15949] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [25]
Kreatur formen I (F)[3678] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann eine nichtmagische Kreatur formen und ihr eine einfache Aufgabe geben. Die Intelligenz darf nicht größer sein als sehr niedrig. Die Kreatur gleicht dem Original und hat dessen Fähigkeiten. Nachdem die Aufgabe erfüllt ist (oder die Dauer des Zaubers um ist), verwandelt sich die Kreatur zurück in Protoplasma. Größe der Kreatur hängt lediglich von der Menge an eingesetztem Protoplasma ab. Magier kann pro KR (Stufe/100) m³ formen.	Materie manipulieren [6]
Kreatur formen II (F)[3682] R: 3m/St / D: 15min/St Wie oben, aber der Magier kann der Kreatur während der Dauer des Spruchs einfache Befehle geben und die Intelligenz kann bis wenig gehen.	Materie manipulieren [10]
Kreis der Dunkelheit[13907] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [10]
Kreisförmige Druckwelle (F)[14357] R: 30m / D: - Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.	Schockwellen [18]
Kreisförmige Schockwelle (F)[14361] R: 30m / D: - Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.	Schockwellen [30]
Kreuzfeuer (U *)[3977] R: S / D: 1Angriff / 5 St Die nächste Elementenbolzenattacke fliegt nach einem Treffer weiter, dreht um, trifft noch mal usw., und zwar (Stufe des Magiers / 5) mal. Jeder Treffer wird einzeln ausgewürfelt.	Zauber formen [15]
Kriecherischer Fluch[19441] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [1]
Kriegsbeil (F *)[4474] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.	Waffen meistern [12]
Kriegshammer (F *)[4481] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.	Waffen meistern [19]
Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/ scharf/stich stumpf/Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.	Zeremonien [11]
Kristall analysieren[14755] R: ? / D: ?	Kristallmagie [3]
Kristall bearbeiten (F)[3534] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Magier, jedes kristalline Material zu bearbeiten und ihm die gewünschte Form zu geben.	Kristallvisionen [2]
Kristall beschwören (F)[3539] R: 15m/St / D: - Zauber bringt Kristall sofort zurück in die Hand des Magiers.	Kristallvisionen [7]
Kristall entdecken (I c)[3533] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jedes nichtmagische, kristalline Material. Magier kann sich jede KR auf 1 Gebiet mit 3 m Radius konzentrieren.	Kristallvisionen [1]
Kristall entmagisieren (F)[3549] R: B / D: P Zerstört die Magie in einem verzauberten Kristall und macht ihn so unbrauchbar für die Sprüche dieser Liste.	Kristallvisionen [17]
Kristall lokalisieren (I c)[3538] R: 300m/St / D: 1min/St(C) Der Magier erfährt die Entfernung und Richtung zu jedem verzauberten Kristall in Reichweite, egal ob seiner, oder nicht.	Kristallvisionen [6]
Kristall untersuchen (I)[3536] R: 3m / D: - Mit diesem Zauber kann der Magier feststellen, ob ein Kristall verzaubert ist. Wenn er verzaubert ist, erfährt der Magier, wer ihn verzaubert hat und welche Zauber gerade auf ihn einwirken.	Kristallvisionen [4]
Kristall verzaubern (F)[3535] R: B / D: 1h/St Spruch verzaubert einen nichtmagischen Kristall, für höhere Sprüche dieser Liste.	Kristallvisionen [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristall zerschmettern (F)[3554] R: V / D: - Magier läßt einen Kristall seiner Wahl explodieren (kein WW auch für verzauberte Kristalle). Jeder in 10 m Umkreis um den Kristall muß einen WW machen, oder die Folgen der Explosion tragen. Angriffsstufe ist (30 minus (Entfernung des Opfers x 3 in Metern). So würde eine Entfernung von 10 m eine Angriffsstufe von 0 zur Folge haben, und wenn jemand den Kristall hält, eine Angriffsstufe von 30. Geht der WW fehl, so erhält das Opfer einen kritischen Treffer durch Splitter (Shrapnel, RMCV S.108): Fehlwurf: 1-10: krit. Treffer `A`, 11-20: `B`, 21-30: `C`, 31-50: `D` und >50: `E`. ACHTUNG: Dieser Spruch kann durch verbundene Kristalle als eine Art Bombe übertragen werden.	Kristallvisionen [30]
Kristallbaum[14773] R: ? / D: ?	Kristallmagie [25]
Kristallblume[14765] R: ? / D: ?	Kristallmagie [13]
Kristallbolzen[14726] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [12]
Kristallbusch[14769] R: ? / D: ?	Kristallmagie [17]
Kristalle finden c[14754] R: ? / D: ?	Kristallmagie [2]
Kristalle verbinden (F)[3540] R: B / D: P Der Magier zwei oder mehr verzauberte Kristalle `verbinden`, so daß eine mentale Kommunikation (oder ein Austausch von Zaubern) möglich ist. Der Zauber muß auf jeden Kristall gesprochen werden.	Kristallvisionen [8]
Kristalleben[14775] R: ? / D: ?	Kristallmagie [50]
Kristallfalle (F M)[3543] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall geworfen wird, bildet sich in diesem eine mentale Falle. Jeder andere als der Magier, der ihn berührt oder zu benutzen versucht verliert seinen Geist in den Tiefen des Kristalls (kein WW). Um wieder freizukommen muß ihm eine Probe gegen 1/2 Weisheit gelingen. Ein Versuch pro Minute ist erlaubt.	Kristallvisionen [11]
Kristallfestung[14691] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [50]
Kristallgeflecht[14764] R: ? / D: ?	Kristallmagie [12]
Kristallhaut[14672] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [4]
Kristallhaut I[14718] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [4]
Kristallhaut II[14721] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [7]
Kristallhaut III[14724] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [10]
Kristallinfusion[14753] R: ? / D: ?	Kristallmagie [1]
Kristallklinge I[14729] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [15]
Kristallklinge II[14732] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [18]
Kristallkonstruktion[14690] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [30]
Kristallmacht I[14727] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [13]
Kristallmacht II[14730] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [16]
Kristallmatrix I[14740] R: ? / D: ?	Kristallkraft [5]
Kristallmatrix II[14743] R: ? / D: ?	Kristallkraft [9]
Kristallmatrix III[14746] R: ? / D: ?	Kristallkraft [15]
Kristallmatrix IV[14749] R: ? / D: ?	Kristallkraft [20]
Kristallmatrix V[14752] R: ? / D: ?	Kristallkraft [50]
Kristallnüsse[14771] R: ? / D: ?	Kristallmagie [19]
Kristallort[14757] R: ? / D: ?	Kristallmagie [5]
Kristallranke[14767] R: ? / D: ?	Kristallmagie [15]
Kristallraum[14681] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [13]
Kristallresonanzstrahl[14728] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [14]
Kristallrune entziffern[14778] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [3]
Kristallrune I[14779] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [4]
Kristallrune II[14781] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [6]
Kristallrune III[14783] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [8]
Kristallrune IV[14785] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [10]
Kristallrune IX[14795] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [20]
Kristallrune V[14787] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [12]
Kristallrune VI[14789] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [14]
Kristallrune VII[14791] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [16]
Kristallrune VIII[14793] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [18]
Kristallrune X[14796] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [25]
Kristallrunen Empathie[14780] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [5]
Kristallrunen Gedanken[14790] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Kristallrunen Sprache[14786] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [11]
Kristallrunen verbinden II[14782] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [7]
Kristallrunen verbinden III[14788] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [13]
Kristallrunen verbinden IV[14792] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [17]
Kristallsamen[14763] R: ? / D: ?	Kristallmagie [11]
Kristallschleuder[14720] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [6]
Kristallsicht[14725] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [11]
Kristallsicht I (F c)[3537] R: 300m/St / D: 1KR/St(C) Der Magier kann einen Ort, eine Person oder ein Objekt, das (den, die) er kennt durch seinen verzauberten Kristall betrachten. Maximale Entfernung des Objekts (o.ä.) ist 300 m pro Stufe.	Kristallvisionen [5]
Kristallsicht II (F c)[3542] R: 1 / D: 1min/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [10]
Kristallsicht III (F c)[3547] R: 15Km/St / D: 1h/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [15]
Kristallspeicher I[14738] R: ? / D: ?	Kristallkraft [3]
Kristallspeicher I[14671] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [3]
Kristallspeicher II[14741] R: ? / D: ?	Kristallkraft [7]
Kristallspeicher II[14680] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [12]
Kristallspeicher III[14745] R: ? / D: ?	Kristallkraft [11]
Kristallspeicher IV[14747] R: ? / D: ?	Kristallkraft [16]
Kristallspeicher V[14750] R: ? / D: ?	Kristallkraft [25]
Kristallsphäre[14684] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [16]
Kristallsprache[14744] R: ? / D: ?	Kristallkraft [10]
Kristallstimme (F c)[3541] R: B / D: 1min/St(C) Mit diesem Zauber kann der Magier seine Stimme in das Gebiet projizieren, das er gerade mit seinem Kristall beobachtet (benötigt einen Kristallsicht-Zauber). Der Magier kann auch Geräusche aus dem Gebiet hören. Zusätzlich ist auch Kommunikation durch verbundene Kristalle möglich.	Kristallvisionen [9]
Kristalltor I[14756] R: ? / D: ?	Kristallmagie [4]
Kristalltor II[14758] R: ? / D: ?	Kristallmagie [6]
Kristalltor III[14760] R: ? / D: ?	Kristallmagie [8]
Kristalltor IV[14762] R: ? / D: ?	Kristallmagie [10]
Kristalltor V[14766] R: ? / D: ?	Kristallmagie [14]
Kristalltor VI[14768] R: ? / D: ?	Kristallmagie [16]
Kristalltor VII[14770] R: ? / D: ?	Kristallmagie [18]
Kristalltor VIII[14772] R: ? / D: ?	Kristallmagie [20]
Kristallwachstum (F)[3545] R: B / D: 2Wochen Dieser Spruch erlaubt es dem Magier einen permanent verzauberten Kristall wachsen zu lassen, der auf ihn abgestimmt ist. Der Kristall muß nicht mit einem Zauber belegt werden, um höhere Sprüche aufnehmen zu können. Der Magier benötigt einen speziellen Apparat, um einen Kristall wachsen zu lassen (Wert:5-50 GS).	Kristallvisionen [13]
Kristallwall[14673] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [5]
Kristallzeittor[14774] R: ? / D: ?	Kristallmagie [30]
Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.	Körper erhalten [18]
Kritischer Treffer (F *)[4485] R: 3m / D: 1 KR/St Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Magiers verursachen. Der Magier kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.	Waffen meistern [50]
Krümmen (F)[5535] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes elastische Material (Holz, Knochen, usw.) biegen. Material läßt sich um 1° pro Stufe biegen. Ein exakt gerader Speerschaft würde durch einen Magier der 15. Stufe hinterher einen Bogen von 15 Grad haben.	Wege des Zerreißens [5]
Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.	Gesetz der Gefängnisse [4]
Kultivieren[16138] R: ? / D: ?	Anreicherung [3]
Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V) Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.	Wohltaten [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Künstliche Haut (H)[7945] R: B / D: P Gibt dem Magier die Fähigkeit, künstliche Haut herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 1-10 Tage, je nach Größe.	Prothesen [10]
Künstliche Umwelt (F)[3794] R: B / D: 1h/St Magier kann eine künstliche Umwelt für spezielle Chemikalien, Lebewesen oder Experimente erschaffen. Diese künstliche Umwelt vermischt sich mit der echten, falls sie nicht von ihr getrennt wird. Magier kann Druck (0,1 Bar - 10 Bar) und Temperatur (-100 °C bis +300 °C) variieren und ein Gebiet von 0,03 m³ /St verändern.	Wege des Experimentierens [9]
Künstliches Fleisch (H)[7949] R: B / D: P Gibt dem Magier die Fähigkeit, künstliches Fleisch herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 10-100 Tage, je nach Größe.	Prothesen [20]
Kurzbogen (F *)[4475] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.	Waffen meistern [13]
Kurzschwert (F *)[4466] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.	Waffen meistern [4]
Kuß der Agonie *[14593] R: ? / D: ?	Küsse [9]
Kuß der Amnesie *[14599] R: ? / D: ?	Küsse [15]
Kuß der Benommenheit *[14587] R: ? / D: ?	Küsse [2]
Kuß der Infantilität *[14601] R: ? / D: ?	Küsse [25]
Kuß der Lähmung *[14595] R: ? / D: ?	Küsse [11]
Kuß der Schmerzen *[14586] R: ? / D: ?	Küsse [1]
Kuß der Schwäche *[14589] R: ? / D: ?	Küsse [5]
Kuß der Sklaverei *[14591] R: ? / D: ?	Küsse [7]
Kuß der Tortur *[14598] R: ? / D: ?	Küsse [14]
Kuß der Veränderung *[14597] R: ? / D: ?	Küsse [13]
Kuß der Verbindung *[14594] R: ? / D: ?	Küsse [10]
Kuß des Blendens *[14592] R: ? / D: ?	Küsse [8]
Kuß des Feuers *[14588] R: ? / D: ?	Küsse [4]
Kuß des Komas *[14596] R: ? / D: ?	Küsse [12]
Kuß des Lebenssaugens *[14603] R: ? / D: ?	Küsse [50]
Kuß des Schlafs *[14590] R: ? / D: ?	Küsse [6]
Kuß des Todes *[14600] R: ? / D: ?	Küsse [20]
Labyrinth der Sicht[15479] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [4]
Labyrinth der Untersuchungen[14104] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [4]
Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.	Wohltaten [3]
Laden öffnen / schließen (F)[8256] R: 30cm/St / D: V Dieser Zauber öffnet (oder schließt) ein Geschäft, wischt Staub, öffnet (oder schließt) Fenster, bringt draußen stehende Sachen herein (oder raus), usw.	Gesetz des Handelns [17]
Ladendieb erkennen (I)[8246] R: B / D: P Warnt den Magier wenn ausgewählte Gegenstände den Laden ohne sein Wissen verlassen haben. Magier muß die Gegenstände spezifizieren. Alarm kann hörbar oder still sein.	Gesetz des Handelns [8]
Laen bearbeiten II[15884] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur ist es dem Zauberkundigen erlaubt, jedes anorganische Material zu bearbeiten, mit dem ein Gegenstand mit einem +25-Bonus hergestellt werden kann (Laen ist ein superhartes vulkanisches Glas, das in einem Weltensystem verwendet werden könnte, das dieser Beschreibung entspricht).	Anorganisches bearbeiten [20]
Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.	Gesetz der Nerven [10]
Lähmung heilen (H S)[6478] R: S / D: P Magier kann jede Lähmung heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Wege der Organe [12]
Lähmung I (M)[7742] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel ist gelähmt.	Geistige Attacke [7]
Lähmung III (M)[7747] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf Wie oben mit 3 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.	Geistige Attacke [12]
Lähmung V (M)[7751] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf Wie oben mit 5 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.	Geistige Attacke [17]
Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.	Gesetz der Nerven [18]
Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.	Phantombewegungen [1] , Bewegungen [2] , Die Brücke des Mönchs [2] und Wege des Entkommens [7]
Landen (F *)[4941] R: S / D: - Der Magier kann aus 3m pro Stufe Höhe fallen, ohne sich zu verletzen oder diese Höhe von einem höherem Sturz abziehen.	Bewegungen verbessern [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.	Fortbewegung [1] und Erhabene Brücke [2]
Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.	Erschaffungen [90]
Langbogen (F *)[4479] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.	Waffen meistern [17]
Länge schätzen[14440] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [2]
langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)	Berührung des Geistes [26] und Verstand beherrschen [26]
Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C) Wie langes Auge mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung der Grundmagie [15]
Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).	Wahrnehmung der Grundmagie [7]
Langes Besänftigen (M)[6122] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20 Magier beruhigt ein beliebiges Ziel.	Druidenfriede [19]
Langes Besänftigen (M)[5790] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20 Magier kann ein Ziel besänftigen.	Besänftigen [25]
Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C) Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.	Wahrnehmung der Grundmagie [12]
Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C) Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).	Wahrnehmung der Grundmagie [5]
Langtauchen (F *)[6573] R: S / D: - Der Magier kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.	Phantombewegungen [8]
Lanze (F *)[4476] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.	Waffen meistern [14]
Lasso (F)[8064] R: S / D: C Erschafft ein bis zu 3m / Stufe langes Seil aus magischer Energie, mit dem der Magier ein Tier einfangen kann. Seil kann nicht zu anderen Zwecken eingesetzt werden. Wird das Seil zerschnitten, endet der Zauber.	Wege der Tierhaltung [14]
Lasttier (F)[8213] R: B / D: 10min/St Erschafft ein Tier aus magischer Energie, das bis zu 10 kg pro Stufe mit ca. 10 - 15 km/h transportiert.	Gesetz des Packens [25]
Laufen[14170] R: ? / D: ?	Reisetänze [2]
Laufen I (F *)[4939] R: S / D: 10min/St Der Magier kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [1]
Lautlos *[20005] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [2]
Lautlose Bewegungen (F *)[4942] R: S / D: 10min/St Der Magier kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.	Bewegungen verbessern [4]
Lautlose Bewegungen (F)[6931] R: S / D: 1min/St Magier kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.	Verkleidungen der Natur [4]
Lautstärke (F)[8247] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Lautstärke beliebiger Geräusche von 0,5x bis 2x regeln.	Gesetz des Handelns [9]
Lautstärke (F)[5695] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann 5x lauter sprechen.	Wege der Geräusche [17]
Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann 3x so laut reden.	Verzauberung des Körpers [6]
Leben Analysieren (P c)[5596] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.	Entdeckung meistern [25]
Leben einordnen (P c)[5587] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie oben, ordnet aber ein lebendes Wesen ein: bestimmt Rasse, Alter und momentane Gesundheit.	Entdeckung meistern [8]
Leben entdecken (P c)[5582] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Göttermagie entd., entdeckt aber Leben.	Entdeckung meistern [4]
Leben stehlen I *[15587] R: ? / D: ?	Tod meistern [2]
Leben stehlen II *[15589] R: ? / D: ?	Tod meistern [4]
Leben stehlen IV *[15593] R: ? / D: ?	Tod meistern [8]
Leben stehlen IX *[15603] R: ? / D: ?	Tod meistern [18]
Leben stehlen V *[15595] R: ? / D: ?	Tod meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Leben stehlen VI *[15597] R: ? / D: ?	Tod meistern [12]
Leben stehlen VII *[15599] R: ? / D: ?	Tod meistern [14]
Leben stehlen VIII *[15601] R: ? / D: ?	Tod meistern [16]
Lebende Flamme[14664] R: ? / D: ?	Feurige Wege [19]
Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.	Geburtshilfe [25]
Lebendes kopieren (F)[3853] R: B / D: P Magier kopiert ein lebendes Wesen mit max. 5 Kilo pro Stufe Gewicht. Kopie hat nur tierische Intelligenz (egal für wie schlau das Original sich hält...) und hat nur nichtmagische Fähigkeiten.	Wege des Kopierens [20]
Lebendes Thermometer (F c)[5739] R: S / D: C Zauberer kann die exakte Temperatur der Umgebung angeben.	Wege des Wetters [1]
Lebensenergie heilen III[19489] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [7]
Lebensenergie heilen V[19491] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [12]
Lebensenergie heilen VII[19493] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [17]
Lebensenergie heilen X[19495] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [25]
Lebensenergie reinigen[19487] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [3]
Lebensenergie restaurieren III[19488] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [5]
Lebensenergie restaurieren V[19490] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [10]
Lebensenergie restaurieren VII[19492] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [15]
Lebensenergie restaurieren X[19494] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [20]
Lebensenergiediagnose[19486] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [2]
Lebenserhaltung (1h/St) (H)[6827] R: 3m / D: 1h/St Dieser Spruch hindert die Seele am Verlassen des Körpers. Der Spruch muß binnen 2 Minuten nach dem Tod angewendet werden, sonst ist Wiederbelebung nötig.	Leben beherrschen [5]
Lebenserhaltung (1Tag/St) (H)[6830] R: 3m / D: 1Tag/St Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.	Leben beherrschen [11]
Lebenserhaltung (1Woche/St) (H)[6833] R: 3m / D: 1Woche/St Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.	Leben beherrschen [16]
Lebenserhaltung (H)[8019] R: B / D: 1h/St Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Magiers in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.	Blut beherrschen [11]
Lebenserhaltung (H)[7963] R: B / D: 1h /St Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Magiers in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.	Nerven und Organe beherrschen [11]
Lebenserhaltung (H)[3217] R: 3m / D: 1h/St Magier hindert die Seele am Verlassen eines toten Körpers, falls er diesen Spruch binnen 2 Minuten nach dem Eintritt des Todes spricht. So können die Wunden normal geheilt werden, andernfalls ist Wiederbelebung nötig.	Alte Heilung [6]
Lebenskraftentzug I[14005] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [30]
Lebenskraftentzug I[13995] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [14]
Lebenskraftentzug II[13998] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [16]
Lebensmittel analysieren (I)[6520] R: 15 cm / D: - Magier erfährt Herkunft, Reinheit und allgem. Wert einer Ration Essen oder Getränke. Jegliche Verunreinigung wird entdeckt, jedoch wird nur der Typ angegeben (Bakterien, Gift, Dreck, Kot, Chemikalien usw.).	Analysen [1]
Lebenszeichen (I)[8161] R: B / D: 10min/St Magier kann alle Lebenszeichen eines Ziels ständig überwachen. Sinnvoll zusammen mit erster Hilfe u.ä..	Heilung [17]
Lebewesen schützen I[19927] R: ? / D: ?	Spruchwächter [7]
Lebewesen schützen II[19932] R: ? / D: ?	Spruchwächter [12]
Leckwasser (F)[8179] R: B / D: 1h/St Magier kann bis zu 5 Litern Wasser pro Runde pro Stufe aus dem Unterdeck herauspumpen.	Gesetz des Segelns [12]
Leder auflösen (F c)[3493] R: 3m / D: 1KR/St (C) Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.	Gesetz der Säure [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Leder reparieren (F)[8222] R: B / D: - Restauriert den Zustand von ledernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt bei Leder in jedem Zustand, außer bei komplett zerstörtem.	Gesetz des Kriegers [7]
Leder verstärken (F)[7856] R: B / D: 1min/St Der Magier kann den Rüstungsschutz von Lederkleidung um 4 Punkte oder den von Stoffkleidung um 8 Punkte erhöhen.	Ritter`s Rüstung [4]
Leere Gedanken (P c)[6937] R: S / D: C Solange der Magier sich nicht bewegt, wirken seine Gedanken wie die eines heimischen Tieres. Auch wenn er sich bewegt können seine Gedanken nicht gelesen werden.	Verkleidungen der Natur [11]
Leere Gedanken (P c)[6161] R: S / D: C Solange sich der Magier nicht bewegt, scheinen seine Gedanken die eines studierten Tieres zu sein.	Formen der Natur [12]
Leere Gedanken (P c)[3752] R: S / D: C Solange der Magier sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.	Wege der Körperveränderung [12]
Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.	Verstand schützen [10]
Legierung herstellen (F)[8047] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu einer Legierung. Die Legierung kann dann normal geschmiedet werden. Alle prozentualen Anteile der Elemente müssen genau abgewogen werden.	Schmieden [20]
Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [7]
Legierungen bearbeiten I[15876] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige alle Legierungen bearbeiten kann. Waffen, die aus diesen Legierungen hergestellt werden, haben keinen Bonus.	Anorganisches bearbeiten [4]
Legierungen bearbeiten II[15881] R: S / D: 24h Wie Legierung bearbeiten, nur dass es erlaubt wird, Legierungen zu bearbeiten mit denen +15 nicht-magische Waffen hergestellt werden können.	Anorganisches bearbeiten [10]
Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [12]
Legierungen herstellen[15879] R: S / D: 24h Wie Stahl herstellen, nur dass der Zauberkundige Legierungen aus normalen Metallen herstellen kann, wenn die Metalle vorhanden sind.	Anorganisches bearbeiten [7]
Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [13]
Leichte Kleidung (F)[8143] R: S / D: P Magier kann Kleidung (keine Rüstung) machen, die um Stufe % leichter ist, ohne an Schutz zu verlieren.	Kleidung meistern [35]
Leichte Schmerzen heilen (H)[5702] R: T / D: P Heilt leichte Schmerzen wie Kopfschmerzen, Zahnschmerzen, Übelkeit, Bienenstich u.ä.	Wege der Heilung [3]
Lepra (F)[6355] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Lepra, was zur Folge hat, das die Extremitäten gefühllos werden (und weniger durchblutet). Verdoppelt den Schaden in den betroffenen Gebieten.	Krankheiten [7]
Leuchtfeuer (16km) (F)[5137] R: B / D: 1min/St Wie oben, aber Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.	Gesetz des Lichts [19]
Leuchtfeuer (8km) (F)[5133] R: B / D: 1min/St Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.	Gesetz des Lichts [13]
Leuchtfeuer (F)[4877] R: 1,5km / D: 1min/St Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Der Strahl ist 1,5 km lang.	Licht formen [13]
Leuchtkugel[16330] R: ? / D: ?	Sternenlicht [8]
Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.	Wege des Lichts [11]
Leukämie (F)[6363] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Blutkrebs. Er bekommt pro Tag -2 auf alle Aktivitäten, wenn er auf -100 ist, ist er tot.	Krankheiten [25]
Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.	Bewegungen [7]
Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.	Bewegungen [3]
Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.	Bewegungen [13]
Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.	Heiliger Krieg [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Levitation (F *)[5332] R: S / D: 1 min/St Zauberer kann sich 3m / KR Auf- und Abwärts bewegen, Horizontale Bewegung nur normal.	Die Brücke des Mönchs [7]
Levitation (F *)[4953] R: S / D: 1min/St Der Magier kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.	Bewegungen verbessern [15]
Levitation (F)[14299] R: S / D: 1KR/St Der Zaubende kann mit einer Geschwindigkeit von 0,3m/St vertikal schweben.	Gesetz der Gravitation [2]
Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.	Erhabene Brücke [4]
Lich[15628] R: ? / D: ?	Tote beleben [20]
Licht[16327] R: ? / D: ?	Sternenlicht [3]
Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.	Gesetz des Lichts [7] und Leuchten [10]
Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.	Leuchten [3] , Gesetz des Lichts [3] , Verkleidungen der Natur [6] und Wege des Lichts [6]
Licht (F)[8291] R: B / D: 10min/St Beleuchtet ein Gebiet von 6 m Radius um einen Punkt.	Gesetz des Bergbaus [6]
Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 10min/St Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).	Wege der Elemente [4]
Licht / Entzünden[14911] R: ? / D: ?	Worte der Macht [6]
Licht / Geräusch Illusion[15815] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [2]
Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.	Illusionen [3]
Licht analysieren[15758] R: ? / D: ?	Analysen [8]
Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [1]
Licht beherrschen (F)[5141] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Lichts [50]
Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.	Illusionen [1]
Licht I[14802] R: ? / D: ?	Lichtmagie [4]
Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.	Wege des Lichts [2]
Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.	Wege des Lichts [4]
Licht III[16332] R: ? / D: ?	Sternenlicht [11]
Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.	Wege des Lichts [8]
Licht V[14806] R: ? / D: ?	Lichtmagie [8]
Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.	Wege des Lichts [13]
Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.	Elementenschild [1]
Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Elementenschild [4]
Licht X[14809] R: ? / D: ?	Lichtmagie [11]
Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.	Wege des Lichts [15]
Licht XX[14813] R: ? / D: ?	Lichtmagie [15]
Lichtattacke (M)[7766] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Helles Licht blendet das Ziel.	Sinne kontrollieren [9]
Lichtausbruch[16328] R: ? / D: ?	Sternenlicht [4]
Lichtbogen (FE)[3309] R: S / D: 10min/St Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Magiers. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.	Elektrizität [1]
Lichtbolzen[14920] R: ? / D: ?	Worte der Macht [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10 Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Leuchten [5]
Lichtkontrolle (150m) (F)[4881] R: 150mR / D: C Wie oben, jedoch mit 150m Radius.	Licht formen [25]
Lichtkontrolle (15m) (F)[4875] R: 15mR / D: C 15mRWie oben, jedoch mit 15m Radius.	Licht formen [10]
Lichtkontrolle (30m) (F)[4879] R: 30mR / D: C Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Licht formen [15]
Lichtkontrolle (3m) (F)[4871] R: 3mR / D: C Der Zaubernde kann die Intensität des Lichts innerhalb des Radius kontrollieren; die Helligkeit liegt zwischen Tageslicht und natürlicher Dunkelheit und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.	Licht formen [3]
Lichtkonus (F)[3595] R: 30m / D: - Wie Lichtwall, aber der Magier schießt mit einem sich konisch ausbreitendem Lichtstrahl mit den Maßen 0,3 x 30 x 6 m Radius aus seiner Handfläche.	Licht erschaffen [50]
Lichtlosigkeit (F)[3586] R: 1 / D: C Erschafft ein Nullfeld, indem kein Licht existieren kann. Das Gebiet erscheint schmutzig-grau, Dunkelheit wird es nicht schwärzen und Licht es nicht erhellen. Keine verbesserte Sicht kann es durchdringen. Dieser Zauber erhält einen Widerstandswurf gegen die Sprüche Magisches Licht und Magische Dunkelheit, als wenn er ein Zauber der 50. Stufe wäre und auch diese Zauber dauern nur 1/3 ihrer normalen Zeit.	Licht erschaffen [14]
Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.	Elementenschild [11]
Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.	Elementenschild [8]
Lichtsphäre (F)[3594] R: S / D: 1min/St Wie Lichtwall, aber es erschafft eine 6 m durchmessende Sphäre, die den Magier umgibt und mit ihm wandert.	Licht erschaffen [40]
Lichtspot (F)[8313] R: S / D: 10min/St Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers. Strahl kann bis 30 m weit reichen und einen Kegel bis 3m ausbilden. Intensität des Lichts kann von Tageslicht bis leichter Dunkelheit bestimmt werden.	Gesetz der Unterhaltung [5]
Lichtwall (F)[3593] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen schillernden Vorhang von 3x3x0,3m Größe. Ziele, die mit ihm in Kontakt kommen müssen jede KR, in der sie mit dem Wall in Kontakt sind, je einen WW gg jeden der folgenden, farbigen Effekte machen: Rot: Geblendet für 1 KR / 5 Fehlwurf, Orange: Krit. Treffer `C` durch Hitze pro 5 Fehlwurf, Gelb: Krit. Treffer `C` durch Elektrizität pro 5 Fehlwurf.	Licht erschaffen [30]
Lichtwunder (E)[4869] R: 30m / D: 10min/St Erschafft ein einfaches unbewegliches Bild/eine Szene mit einer Größe von bis zu 3mR. Die visuellen Aspekte werden wirklich erschaffen (kein WW), und die Illusion kann normalerweise nur durch Zauber oder einen anderen Sinn als das Sehen entdeckt werden.	Licht formen [1]
Lieben / Hassen[14833] R: ? / D: ?	Befehle [12]
Liebeskrank[14563] R: ? / D: ?	Einflüsse [20]
Liebeszauber[14615] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [12]
Lied der Beherrschung (M c)[7535] R: 15m / D: C Wie oben, aber das Opfer muß dem Magier gehorchen.	Lieder der Kontrolle [13]
Lied der Benommenheit (M c)[7526] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel ist benommen.	Lieder der Kontrolle [3]
Lied der Beruhigung (M c)[7524] R: 15m / D: C Ziel ist beruhigt und kann keine aggressiven Aktionen unternehmen, während der Magier spielt / singt.	Lieder der Kontrolle [1]
Lied der Bezauberung (M c)[7528] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer glaubt, der Magier sei ein guter Freund.	Lieder der Kontrolle [6]
Lied der Furcht (M c)[7529] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer fürchtet den Magier und versucht zu fliehen.	Lieder der Kontrolle [7]
Lied der Panik (M c)[7534] R: 15m / D: C Wie oben, aber Ziel flieht panikartig und wirft dabei einen Großteil seiner Ausrüstung weg, um schneller zu sein.	Lieder der Kontrolle [12]
Lied des Geistes (M)[7503] R: 15m Radius / D: 1KR/10Fehlwurf Jedes Wesen (auch Tiere) im Umkreis sind betroffen. Wenn der Magieresistenzwurf mißlingt, ist das Wesen wegen des Ultraschalls benommen.	Geräusche kontrollieren [30]
Lied des Haltens (M c)[7525] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel hat nur 25% Aktivität.	Lieder der Kontrolle [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lied des Komas (M c)[7539] R: 15m / D: C Opfer fällt in ein Koma, aus dem es nur erwacht, wenn der Magier den Spruch aufhebt, oder der Spruch gebrochen wird.	Lieder der Kontrolle [30]
Lied des Schlafs (M c)[7527] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel fällt in einen leichten Schlaf.	Lieder der Kontrolle [5]
Lied des Todes (M c)[7540] R: 15m / D: C Wie Lied des Komas, aber, aber wenn der WW um mehr als 50 nicht klappt, stirbt das Opfer, wenn er um 01-50 nicht klappt, fällt es in ein Koma.	Lieder der Kontrolle [50]
Lied des Vergessens (M c)[7532] R: 15m / D: C Das Ziel wird vergessen, was in einer vom Magier bestimmten Zeitperiode passiert ist (bis zu 1 Tag pro Stufe). Die Länge des vergessenen Zeitabschnitts entspricht der Dauer, die der Magier gespielt / gesungen hat.	Lieder der Kontrolle [10]
Lied II (F *)[7508] R: S / D: V Erlaubt dem Magier mit einem Spruch der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, 2 Ziele zu beeinflussen. Dieser Spruch kostet dieselben Ausdauerpunkte wie das Lied und wird gleichzeitig angewandt.	Geräusche projizieren [4]
Lied III (F *)[7514] R: S / D: V Wie Lied II, aber der Magier kann drei Ziele beeinflussen.	Geräusche projizieren [10]
Lied V (F *)[7518] R: S / D: V Wie Lied II, aber der Magier kann fünf Ziele beeinflussen.	Geräusche projizieren [14]
Lied verstärken (2x) (F)[7507] R: S / D: V Verdoppelt die Reichweite eines Zaubers der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle. Muß direkt vor dem Zauber gesprochen werden.	Geräusche projizieren [3]
Lied verstärken (3x) (F)[7512] R: S / D: V Wie oben, aber verdreifacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [8]
Lied verstärken (4x) (F)[7516] R: S / D: V Wie oben, aber vervierfacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [12]
Lied verstärken (5x) (F)[7520] R: S / D: V Wie oben, aber verfünffacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [20]
Lied verstärken (6x) (F)[7522] R: S / D: V Wie oben, aber versechsfacht die Reichweite.	Geräusche projizieren [30]
Liegend attackieren (U *)[5389] R: S / D: 1KR/St Magier kann für die Dauer dieses Spruchs im Liegen kämpfen, ohne Mali zu bekommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [9]
Lippen synchronisieren (U)[8355] R: S / D: 1min/St Magier kann seine Lippen perfekt zu jedem gesungenem oder gesprochenem Material bewegen, so daß es so aussieht, er würde die Worte sprechen oder singen. Funktioniert auch bei Sprachen und Texten die der Magier nicht kennt. Magier versteht durch den Zauber allerdings nicht, was es heißt.	Gesetz der Musik [1]
Loch (E)[6766] R: 15m / D: P Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)	Wege des Schutzes [18]
Loch (E)[5618] R: 15m / D: P Erschafft ein Loch (18 m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis). Das gesamte Loch muß in Reichweite des Zauberers sein.	Gesetz der Barriere [10]
Logistik (I)[7074] R: S / D: - Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).	Gesetz des Kampfes [8]
Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 100m.	Wege finden [8]
Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 100m.	Wege der Entdeckung [12]
Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 1500m.	Wege finden [16]
Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 1500m.	Wege der Entdeckung [20]
Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 150m.	Wege finden [10]
Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 150m.	Wege der Entdeckung [16]
Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C) Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.	Wege finden [5]
Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C) Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.	Wege der Entdeckung [8]
Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C) Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.	Entdecken [25]
Lokalisieren (P)[5594] R: 100m / D: 1min/St Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Objekt, oder einem bekannten / detailliert beschriebenem Platz an.	Entdeckung meistern [18]
Lokalisieren c[16340] R: ? / D: ?	Sternensinne [3]
Lösen (15m) (F)[5444] R: 15m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 15m.	Fleisch zerstören [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Lösen (30m) (F)[5454] R: 30m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 30m.	Fleisch zerstören [30]
Lösen (6m) (F)[5442] R: 6m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 6m.	Fleisch zerstören [6]
Loyalität (I)[7083] R: B / D: - Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)	Gesetz des Kampfes [17]
Luft (F)[8302] R: B / D: 10min/St Erschafft atembare Luft für Stufe Personen, die sich selbst erneuert.	Gesetz des Bergbaus [17]
Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [4]
Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.	Gas manipulieren [2]
Luft filtern (F)[8296] R: B / D: 1h/St Wandelt jedes Gas in atembare Luft (für Stufe Personen) um.	Gesetz des Bergbaus [11]
Luft stop (15m) (F c)[5241] R: B / D: C Wie oben, aber Radius sind 15m.	Gase verändern [10]
Luft stop (3m) (F c)[5237] R: B / D: C Stoppt alle normalen Luftbewegungen (z.B. Wind) bis 45 Km/h und verringert schnellere um 45 Km/h, jedesmal in 3m Umkreis.	Gase verändern [5]
Luft stoppen (30m) (F c)[5483] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Radius 30m.	Gas zerstören [9]
Luft stoppen (3m) (F c)[5476] R: 30m / D: C Vermindert jede natürliche Luftbewegung (z.B.: Wind) in 3m Umkreis um 45 Km/h. (Betrifft nicht Atmung).	Gas zerstören [2]
Luft stoppen (6m) (F c)[5479] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit Radius 6m.	Gas zerstören [5]
Luft testen (I)[8290] R: S / D: - Prüft die Luft in 1,5 m Radius / Stufe auf Atembarkeit und Gefährlichkeit.	Gesetz des Bergbaus [5]
Luftadler I (E F)[5180] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Luftelement in der Form eines Adlers. Es kann bis zu 150 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 30 Km/h (ca. 80m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 100, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.	Wege des Beförderns [3]
Luftadler II (E F)[5184] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler I, aber es kann bis 250 Kg tragen, ist 60 Km/h (160m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 150.	Wege des Beförderns [8]
Luftadler III (E F)[5188] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler II, aber es ist 120 Km/h (320m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Luftelement.	Wege des Beförderns [13]
Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.	Körper erhalten [1]
Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).	Flüssigkeiten manipulieren [19]
Luftfeuchtigkeit senken (F)[5471] R: 1 / D: P Pro Minute, die sich der Magier konzentriert, fällt die Luftfeuchtigkeit um 1% (bis max. 50%). Die Luftfeuchtigkeit wird sich wieder auf den alten Wert heben, mit 5% (der ursprünglichen Luftfeuchtigkeit) pro Tag.	Flüssigkeiten zerstören [20]
Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C Wie oben mit Radius 15m.	Gas manipulieren [12]
Luftstopp (30m) (F c)[5168] R: 30m / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Gesetz des Windes [13]
Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.	Gas manipulieren [5]
Luftstopp (3m) (F c)[5161] R: 30m / D: C Stoppt alle Bewegungen der Luft (z.B. Wind), bis Windgeschwindigkeiten bis 50 Km/h. Schnellere Winde werden in 3m Umkreis um 50 Km/h verlangsamt.	Gesetz des Windes [5]
Luftstopp (6m) (F c)[5164] R: 30m / D: C Wie oben mit Radius 6m.	Gesetz des Windes [8]
Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.	Gas manipulieren [4]
Luftwall (E c)[5613] R: 15m / D: C Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.	Gesetz der Barriere [2]
Luftwall (E c)[5235] R: 3m / D: C Erschafft einen 3m x 3m x 1m großen Wall aus dichter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch werden um 50% verringert.	Gase verändern [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Luftwall (E)[6754] R: 15m / D: C Erschafft einen Luftwall (3x3x1m), der alle Bewegungen und Angriffe durch ihn hindurch um 50% reduziert.	Wege des Schutzes [6]
Luftwall (F c)[5159] R: 30m / D: C Erschafft einen 3x3x1m großen Wall aus dichter, verwirbelter Luft. Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden um 50% reduziert.	Gesetz des Windes [2]
Lüge entdecken (P)[6554] R: S / D: 1min/St Magier erfährt, ob das Ziel lügt.	Detektivsinne [12]
Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.	Meister der Wahrnehmung [6]
Lügen (M *)[3824] R: S / D: - Magier kann eine nicht zu entdeckende Lüge aussprechen. Auch wenn der Spruch zu entdecken ist, die Lüge ist es nicht. Ziel wird die Lüge glauben, bis stichfeste Beweise für die Wahrheit vorliegen.	Wege des Geheimen [14]
Lügen (M)[7654] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Bei jeder Aussage besteht eine 20% Chance, das das Opfer lügt.	Verstand unterwandern [3]
Lügen (M)[6507] R: 3m / D: 1Tag/St Der Magier kann eine Lüge aussprechen und das Ziel wird sie für die absolute Wahrheit halten, bis er unwiderbringliche Beweise für das Gegenteil hat.	Ablenkung [7]
Lungen ändern (P)[5258] R: S / D: 10min/St Magier kann nach Belieben Wasser, Luft oder Gas atmen.	Mystischer Wechsel [8]
Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.	Verändern [11]
Lungenbehandlung (H)[5889] R: B / D: P Magier kann alle Lungenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust / Zerstörung. Erholungszeit: 1-100 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [15]
Lungenentzündung (F)[6360] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer eine Lungenentzündung. Wenn das Opfer warmgehalten und nicht bewegt wird, stirbt er nur mit 25% (viel mehr, wenn er nicht behandelt wird). Für je 10 Punkte Lebensenergie über 50 senkt sich die Chance zu Sterben um 5%.	Krankheiten [14]
Lungenkollaps (F)[5448] R: 30m / D: P Eine der Lungen des Ziels kollabiert. es ist auf -50 für alle körperlichen Aktivitäten, bis die Lunge wieder geheilt ist.	Fleisch zerstören [12]
Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.	Verstand schützen [6]
Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C) Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [10] und Entdeckung meistern [13]
Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.	Entdecken [20]
Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.	Entdecken [16] und Entdeckung meistern [17]
Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C) Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [8] und Entdeckung meistern [10]
Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.	Entdecken [11]
Macht verschleiern I (P)[4887] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 1 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [4]
Macht verschleiern III (P)[4890] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 3 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [7]
Macht verschleiern V (P)[4892] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 5 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [10]
Macht verschleiern X (P)[4895] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 10 höher ODER niedriger erscheinen.	Sinne des Verstandes formen [13]
Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.	Verstand beherrschen [11]
Macht vortäuschen (P c)[6591] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.	Phantomgesicht [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Machtkreis Allsehend[16446] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [13]
Machtkreis Befehl[16437] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [4]
Machtkreis Befehle[15034] R: ? / D: ?	Kreise meistern [13]
Machtkreis Benommenheit[16435] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [2]
Machtkreis Benommenheit[15033] R: ? / D: ?	Kreise meistern [12]
Machtkreis Bezaubern[16436] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [3]
Machtkreis Dimensionsloch[16456] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [50]
Machtkreis Energieentzug[16451] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [18]
Machtkreis Energiepunkte[16449] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [16]
Machtkreis Energiewall[16448] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [15]
Machtkreis Heilung[16450] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [17]
Machtkreis Leidenschaft[16440] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [7]
Machtkreis Machtnetz[16455] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [30]
Machtkreis Machtnetz[15044] R: ? / D: ?	Kreise meistern [50]
Machtkreis Schlaf[16434] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [1]
Machtkreis Schlaf[15032] R: ? / D: ?	Kreise meistern [11]
Machtkreis Schmerzen[16439] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [6]
Machtkreis Schmerzen[15036] R: ? / D: ?	Kreise meistern [15]
Machtkreis stabilisieren[16454] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [25]
Machtkreis Stärke[16441] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [8]
Machtkreis Stärke[15037] R: ? / D: ?	Kreise meistern [16]
Machtkreis Stärkeschwund[16443] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [10]
Machtkreis Stärkeschwund[15039] R: ? / D: ?	Kreise meistern [18]
Machtkreis Teleport[16453] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [20]
Machtkreis Teleportation[15043] R: ? / D: ?	Kreise meistern [30]
Machtkreis Tod[16452] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [19]
Machtkreis Tote beleben[16445] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [12]
Machtkreis Unsichtbarkeit[16438] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [5]
Machtkreis Unsichtbarkeit[15035] R: ? / D: ?	Kreise meistern [14]
Machtkreis Wahnsinn[16442] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [9]
Machtkreis Wahnsinn[15038] R: ? / D: ?	Kreise meistern [17]
Machtkreis Wahrnehmung[16447] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [14]
Machtkreis Wissen[16444] R: ? / D: ?	Kreise der Macht [11]
Machtkreis Wissenschwund[15040] R: ? / D: ?	Kreise meistern [19]
Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.	Gesetz der Gefängnisse [30]
Machtwort Befehl[15072] R: ? / D: ?	Worte der Macht [7]
Machtwort Benommenheit[15069] R: ? / D: ?	Worte der Macht [4]
Machtwort Bezaubern[15071] R: ? / D: ?	Worte der Macht [6]
Machtwort Dunkelheit[15068] R: ? / D: ?	Worte der Macht [3]
Machtwort Erfahrung[15087] R: ? / D: ?	Worte der Macht [30]
Machtwort Feuer[15082] R: ? / D: ?	Worte der Macht [17]
Machtwort Grundmagie[15086] R: ? / D: ?	Worte der Macht [25]
Machtwort Heilung[15084] R: ? / D: ?	Worte der Macht [19]
Machtwort II[15080] R: ? / D: ?	Worte der Macht [15]
Machtwort III[15085] R: ? / D: ?	Worte der Macht [20]
Machtwort Kälte[15079] R: ? / D: ?	Worte der Macht [14]
Machtwort Licht[15070] R: ? / D: ?	Worte der Macht [5]
Machtwort Schlaf[15067] R: ? / D: ?	Worte der Macht [2]
Machtwort Schmerzen[15073] R: ? / D: ?	Worte der Macht [8]
Machtwort Schrumpfen[15077] R: ? / D: ?	Worte der Macht [12]
Machtwort Stärkeschwund[15076] R: ? / D: ?	Worte der Macht [11]
Machtwort Streit[15074] R: ? / D: ?	Worte der Macht [9]
Machtwort Tod[15083] R: ? / D: ?	Worte der Macht [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Machtwort Unbeweglichkeit[15081] R: ? / D: ?	Worte der Macht [16]
Machtwort Wachsen[15078] R: ? / D: ?	Worte der Macht [13]
Machtwort Wahnsinn[15075] R: ? / D: ?	Worte der Macht [10]
Machtwort Zeitstopp[15088] R: ? / D: ?	Worte der Macht [50]
Magie absorbieren[15940] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [12]
Magie abwehren (F * c)[6778] R: S / D: C Wenn ein Spruch der vom Magier vorher genannten Quelle der Macht auf den Magier geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Magier trifft.	Zauber brechen [7]
Magie analysieren[15766] R: ? / D: ?	Analysen [16]
Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [15]
Magie analysieren (I)[6525] R: 3m / D: - Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort können auf Vorhandensein magischer Kräfte untersucht werden, und von welcher Quelle der Macht die Magie kommt. Außerdem erhält der Magier eine ungefähre Vorstellung der Herkunft und Art der Magie.	Analysen [6]
Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: - Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.	Wege der Erforschung [16]
Magie ändern (P c ?)[5261] R: S / D: C Wie geistige Art ändern, aber für eine beliebige Stufe des Magiers.	Mystischer Wechsel [11]
Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).	Zeremonien [20]
Magie auflösen (F *)[3484] R: 3m/St / D: - Jeder angreifende Zauber muß einen WW (Stufe Angreifender Zauberer / Stufe Magier) machen, oder wirkt nicht.	Gesetz der Magie [18]
Magie blockieren (F)[6788] R: 30m / D: 1Tag Ziel verliert alle Energiepunkte für einen Tag, und kann so keine Zauber sprechen (außer durch Artefakte oder Energiepunkteboni). Dieser Zauber kann auch gegen Artefakte gesprochen werden, die Zauber werfen.	Zauber brechen [20]
Magie einordnen (I)[3616] R: 1 / D: - Magier ordnet einen entdeckten Zauber einer Quelle der Macht zu.	Magische Verteidigung [3]
Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 100m.	Wege der Entdeckung [18]
Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.	Wege der Entdeckung [10]
Magie entdecken[14460] R: ? / D: ?	Abschätzen [3]
Magie entdecken (F)[8378] R: 3m/St / D: - Magier kann pro KR ein Gebiet von 30 cm Radius auf die Anwesenheit von Magie untersuchen. Magier erfährt nur, ob Magie da ist, nicht was für welche.	Die kleinen Tricks [1]
Magie entdecken (I * c)[6774] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Magier sich auf ein neues Ziel konzentrieren.	Zauber brechen [3]
Magie entdecken (I *)[3466] R: 3m/St / D: 1min/St Entdeckt aktive Magie im Umkreis.	Gesetz der Magie [1]
Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C) Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.	Forschungen [2]
Magie entdecken (I)[7543] R: B / D: 1KR/St Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht wie mächtig und von welcher Quelle der Macht sie ist.	Wissen über magische Dinge [3]
Magie entdecken (I)[3614] R: 1 / D: - Magier entdeckt aktive Magie in einem Feld von 1m Durchmesser pro Stufe.	Magische Verteidigung [1]
Magie entdecken (I)[3596] R: S / D: - Entdeckt aktive Magie im Umkreis.	Magie meistern [1]
Magie erforschen[15930] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magie identifizieren (I)[3615] R: 1 / D: - Magier bestimmt, ob ein entdeckter Zauber (oder sonstwie festgestellter Spruch) gut oder schlecht ist (heilt bzw. verletzt). Zauber wie Teleportation sind schlecht, wenn der Magier, der ihn ausführt, Böses im Sinn hat, gut, wenn seine Ziele gut sind, indifferent, wenn anderes im Vordergrund steht.	Magische Verteidigung [2]
Magie neutralisieren (F * c)[6786] R: S / D: C Wie oben, aber mit 6m Radius um den Magier herum.	Zauber brechen [18]
Magie neutralisieren (F * c)[6784] R: S / D: C Wie oben, aber mit 3m Radius um den Magier herum.	Zauber brechen [15]
Magie neutralisieren (F * c)[6781] R: S / D: C Wie Magie abwehren, aber der Effekt wirkt in 1,5m Radius um den Magier herum, und alle in diesem Gebiet existierenden Zauber müssen ebenfalls einen Widerstandswurf (mit +30) machen, oder werden neutralisiert.	Zauber brechen [10]
Magie reflektieren (F)[3647] R: S / D: V Ein Zauber muß WW, oder wird voll auf den Ursprung zurückgeworfen. Spruch wirkt, bis er ausgelöst wird.	Magische Verteidigung [25]
Magie schwächen[15937] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [9]
Magie sichtbar machen (F)[3637] R: 1 / D: 1min/St Läßt alle aktiven Zauber in 30 cm /Stufe Umkreis eine sichtbare Aura haben. Jede Quelle kann eigene Farben haben und die Auren können nur für den Magier sichtbar sein.	Magische Verteidigung [14]
Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).	Magie verschmelzen [30]
Magie verstärken[15948] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [20]
Magie vortäuschen[14577] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [11]
Magie vortäuschen c "[14523] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [11]
Magie widerstehen (D *)[7830] R: S / D: - Dieser Zauber zieht von einem Angriffsspruch (kein Elementenangriff) 1-50 ab.	Kampf [50]
Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.	Körper erhalten [16]
Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).	Verstand schützen [17]
Magie-Metamorphose[15302] R: ? / D: ?	Metamorphose [16]
Magie-Metamorphose studieren[15298] R: ? / D: ?	Metamorphose [8]
Magiefurcht[19462] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [30]
Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.	Körper erhalten [6]
Magisch verschließen[14923] R: ? / D: ?	Worte der Macht [18]
Magisch verschließen (F)[6608] R: B / D: 1min/St Verschließt ein Schloß magisch. Die Tür (Kiste o.ä.) kann nur durch Gewalt geöffnet werden.	Wege des Entkommens [5]
Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.	Wege der Öffnung [2]
Magisch. Gegenstand verschlingen[15943] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [15]
Magische Dunkelheit[13914] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [17]
Magische Dunkelheit (100m) (F)[4605] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit Radius 100m.	Dunkelheit [25]
Magische Dunkelheit (30m) (F)[4601] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit Radius 30m.	Dunkelheit [13]
Magische Dunkelheit (6m) (F)[4598] R: 30m / D: 1min/St Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)	Dunkelheit [10]
Magische Dunkelheit (F)[6513] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine mag. Dunkelheit mit 1,5m pro Stufe Radius. Kein nichtmagisches Licht kann darin existieren und magisches Licht (außer dem Zauber Magisches Licht) muß einen WW machen.	Ablenkung [13]
Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.	Gesetz des Lichts [18] und Leuchten [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magische Dunkelheit (F)[5047] R: B / D: 1min/St Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nichtmagisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.	Wege der Elemente [30]
Magische Dunkelheit (F)[4878] R: B / D: 1min/St Verdunkelt einen Bereich von 30mR. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (außer Magisches Licht) müssen einen WW machen.	Licht formen [14]
Magische Fensterläden (F)[3265] R: 3m/St / D: 10min/St Erschafft einen magischen Schutz vor Öffnungen, der 1 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Spruch schützt Stufe Öffnungen mit einer Größe von maximal 0,1 m2 pro Stufe.	Befestigungen meistern [5]
Magische Gegenstände analysieren[14473] R: ? / D: ?	Abschätzen [20]
Magische Gegenstände auflösen (F c)[3506] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Metall auflösen, betrifft aber jeden mag. Gegenstand, dem der Widerstandswurf mißlang.	Gesetz der Säure [15]
Magische Gegenstände verbinden[15942] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [14]
Magische Kreatur formen (F)[3685] R: 3m/St / D: 10min/St Wie Kreatur formen II, aber Magier kann magische Kreaturen mit einer Intelligenz bis mittel erschaffen. Die Kreatur hat alle magischen Fähigkeiten des Originals, kann jedoch keine Zauber werfen.	Materie manipulieren [13]
Magische Legierung herstellen (F)[8049] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu magischen Verbindung. Die magische Verbindung kann dann normal geschmiedet werden. Alle erforderlichen Elemente müssen genau abgewogen werden.	Schmieden [30]
Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.	Sinne meistern [9]
Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.	Gesetz der Gefängnisse [7]
Magische Untersuchung[16118] R: B / D: 24h Der Zauberkundige erfährt, welche Verzauberungen in einen Gegenstand eingebettet werden können.	Wege der Verzauberung [1]
Magische Untersuchung[15977] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen, besondere Sprüche oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände oder Tränke eingebettet werden können.	Mental- & Göttermagie einbetten [1]
Magische Untersuchung[15888] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen, besondere Sprüche oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.	Grundmagie einbetten [1]
Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.	Wohltaten [7]
Magischen Bonus reduzieren I[19967] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [3]
Magischen Bonus reduzieren II[19971] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [9]
Magischen Bonus reduzieren III[19975] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [15]
Magischen Gegenstand absorbieren[15941] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [13]
Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: - Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).	Forschungen [19]
Magischer Alarm (S *)[3619] R: S / D: 10min/St Warnt den Magier, wenn ein Zauber, der gegen ihn gerichtet ist, den Radius überschreitet.	Magische Verteidigung [5]
Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.	Meister der Wahrnehmung [17]
Magischer Stein (F)[6226] R: B / D: 1h/St Wie 5), aber Dauer ist 1h/St und die Explosion hat einen Radius von 1,5 m (es können mehrere Personen getroffen werden).	Steine meistern [9]
Magischer Stein (F)[6223] R: B / D: 10min/St Magier präpariert einen kleinen Stein (ca. 0,25 kg). Präparieren dauert entweder 10min/St oder bis der Stein auf etwas aufprallt. Wenn der Stein aufprallt (fallen gelassen wird, mit einer Schleuder benutzt wird o.ä.), so explodiert er. Jeder im Radius von 0,5m bekommt einen Angriff wie bei 4). Gewöhnlich trifft es nur die getroffene Person.	Steine meistern [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magischer Trank I (F)[4750] R: S / D: 24h Magier kann eine Dosis eines Tranks herstellen, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.	Magie der Tränke [4]
Magischer Trank II (F)[4752] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-2.	Magie der Tränke [6]
Magischer Trank III (F)[4754] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-3.	Magie der Tränke [8]
Magischer Trank IV (F)[4757] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-4.	Magie der Tränke [11]
Magischer Trank IX (F)[4765] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-9.	Magie der Tränke [19]
Magischer Trank V (F)[4759] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-5.	Magie der Tränke [13]
Magischer Trank VI (F)[4761] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-6.	Magie der Tränke [15]
Magischer Trank VII (F)[4762] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-7.	Magie der Tränke [16]
Magischer Trank VIII (F)[4764] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-8.	Magie der Tränke [18]
Magischer Trank X (F)[4766] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-10.	Magie der Tränke [20]
Magisches Holz bearbeiten[16006] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer dass magisches Holz bearbeitet werden kann.	Organisches bearbeiten [30]
Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [50]
Magisches Licht[14818] R: ? / D: ?	Lichtmagie [20]
Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.	Gesetz des Lichts [17] und Leuchten [18]
Magisches Licht (F)[5045] R: B / D: 1min/St Wie Licht, aber Radius ist 30m und Dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.	Wege der Elemente [20]
Magisches Licht (F)[4876] R: B / D: 1min/St Durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit in 30mR und erhellt den ganzen Wirkungsbereich auf volles Tageslicht.	Licht formen [11]
Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.	Wege des Lichts [9]
Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.	Wege des Lichts [17]
Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).	Meister der Wahrnehmung [10]
Magnetball (12m R) (E)[14333] R: 45m / D: - Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.	Gesetz des Magnetismus [17]
Magnetball (3m R) (E)[14323] R: 30m / D: - Ein Ball aus magnetischer Kraft mit einem Durchmesser von 0,3m wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Schock, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.	Gesetz des Magnetismus [7]
Magnetball (6m R) (E)[14327] R: 45m / D: - Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.	Gesetz des Magnetismus [11]
Magnetbolzen (30m) (E)[14321] R: 30m / D: - Ein Magnetbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Wasser, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.	Gesetz des Magnetismus [5]
Magnetbolzen (60m) (E)[14325] R: 60m / D: - Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 60m.	Gesetz des Magnetismus [9]
Magnetbolzen (90m) (E)[14330] R: 90m / D: - Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 90m.	Gesetz des Magnetismus [14]
Magnetbolzen (F)[3661] R: 3m/St / D: - Magier kontrolliert die Bewegungen einer magnetischen Welle. Resultat ist ein Magnetbolzen. Trefferergebnis auf der Lichtbolzenangriffstabelle mit kritischen Treffern durch Aufprall, Hitze und Elektrizität (bei mehrfachen).	Magnetische Wege [12]
Magnetfeld (F)[14319] R: B / D: 1KR/St Versieht einen beliebigen Teil eines metallischen Objekts mit einem Magnetfeld mit 0,3m/St Radius. Die Feldstärke ist 1Unit/St.	Gesetz des Magnetismus [3]
Magnetische Energie (F)[3667] R: S / D: 1KR/St Wandelt magnetische Energie in Energiepunkte zum Zaubern um. Magier erhält 2 EP pro KR.	Magnetische Wege [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Magnetische Vibrationen (F)[3666] R: 3m/St / D: V Magier kann ein Feld vibrierender magnetischer Felder erzeugen, die eine Menge Dinge machen können. z.B. können sie ein Objekt reinigen, das sie passiert, sie können Objekte (bis 30 cm / Stufe lang) schneiden (auch sehr harte), sie können ein Objekt (Holzpflock) durch ein anderes (Stein) hindurchtreiben usw.	Magnetische Wege [17]
Magnetischer Behälter (F)[3671] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein magnetisches Feld mit einer Größe von 3 m³ pro Stufe. Das Feld hält sogar Antimaterieexplosionen aus. Gelingt einem Ziel der Reaktionswurf -30 nicht, ist es für die Dauer des Spruchs gefangen, wenn es nicht durch andere als physische Methoden entkommt.	Magnetische Wege [30]
Magnetischer Druck (F)[3669] R: 3m/St / D: 1KR/St Der Magier kann magnetische Felder bündeln und in andere elektromagnetische Spektren umwandeln (von Röntgenstrahlen über UV- und normales Licht bis Infrarot, was immer es gibt). Natürlich muß der Magier genau wissen, was er macht, sonst sind die Effekte höchstens zufällig und können dem Magier und seiner Umgebung stark schaden.	Magnetische Wege [20]
Magnetischer Sturm (F)[3670] R: 30m/St / D: 1KR/St Magier erschafft einen geringen magnetischen Sturm (bis 3000 m³ pro Stufe in der Umgebung), sehr ähnlich zum Nordlicht. Magnetische und elektrische Effekte sind unvorhersehbar in der Gegend (kein Kompaß!), es entstehen Lichter und ein Schimmern in der Luft.	Magnetische Wege [25]
Magnetisieren (F)[14318] R: B / D: 1KR/St Der Zaubernde heftet zwei metallische Objekte durch Magnetismus aneinander. Die Stärke der Verbindung beträgt 1 Unit/St.	Gesetz des Magnetismus [2]
Magnetisieren (F)[3658] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Objekt bis 0,03 m³ / Stufe, das normalerweise nicht magnetisierbar ist, magnetisieren (Holz, Stein, usw.).	Magnetische Wege [8]
Magnetismus entdecken (I)[14317] R: 15m / D: 1KR/St Der Zaubernde entdeckt magnetische Felder und ihre relative Stärke.	Gesetz des Magnetismus [1]
Magnetismus entdecken (I)[3651] R: B / D: - Magier kann feststellen, wie stark magnetisch ein Objekt ist.	Magnetische Wege [1]
Magnetokinese (C)[14328] R: 7,5m / D: C Der Zaubernde kann ein Metallobjekt "ergreifen" und 0,3m/St pro KR bewegen. Die Stärke ist gleich der zehnfachen Stufe in Units.	Gesetz des Magnetismus [12]
Magnetschild I (F)[14322] R: S / D: C Erschafft ein magnetisches Kraftschild, das Metallwaffen anzieht. Allen Trägern von Metallwaffen, die direkt vor dem Schild stehen (2 angrenzende Felder auf sechseckigem Bodenplan) muss ein Magieresistenzwurf gelingen, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet, ansonsten haften ihre Waffen an dem Magnetschild. Nahkampf-Attackewürfe gegen den Zaubernden werden um 4 erschwert. Wenn die Attacke aufgrund dieser Erschwernis fehlschlägt, haftet die Waffe an dem Magnetschild. Das Schild schwebt in einem Abstand von höchstens 0,3m vor dem Zaubernden (der Zaubernde kann die Orientierung jede Sekunde neu bestimmen). Angehaftete Waffen können mit einer gelungenen vergleichenden Stärke-Probe mit einem Abzug von 5/Stufe des Zaubenden gegen die Gabe des Zaubernden vom Schild abgelöst werden.	Gesetz des Magnetismus [6]
Magnetschild II (F)[14329] R: S / D: C / WW:-10 Wie Magnetschild I, aber es funktioniert wie ein Mannschild, der Magieresistenzwurf wird mit -10 modifiziert und Fernkampf-Attacken werden mit -6 modifiziert.	Gesetz des Magnetismus [13]
Mähen (F)[8269] R: Sicht / D: P Schneidet ein Gebiet von Pflanzen.	Gesetz des Farmers [7]
Make-up (F)[8134] R: B / D: - Magier kann einen Körper mit künstlichen Pigmenten bedecken.	Kleidung meistern [14]
Makel beseitigen[15125] R: ? / D: ?	Geister heilen [15]
Makel erschaffen / verschwinden lassen (F)[8440] R: B / D: P Entfernt oder erschafft Muttermale, Narben, Tätowierungen, Leberflecken usw.	Wege des Äußeren [17]
Makel widerstehen I[15112] R: ? / D: ?	Geister heilen [2]
Makel widerstehen II[15114] R: ? / D: ?	Geister heilen [4]
Makel widerstehen III[15117] R: ? / D: ?	Geister heilen [7]
Makel widerstehen V[15122] R: ? / D: ?	Geister heilen [12]
Malaria (F)[6358] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Malaria. Nach anfänglich hohem Fieber, Delirium, Koma, und Unfähigkeit, irgend etwas zu tun (hält 3 Tage bis 2 Wochen an), wird das Opfer immer mal wieder Rückfälle wie oben bekommen.	Krankheiten [11]
Manie / Depression heilen (H)[7905] R: B / D: P Heilt Depressionen und manische Depressionen.	Verstand heilen [12]
Manifestierung analysieren[15175] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [4]
Manifestierung auflösen[15177] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Manifestierung entdecken[15172] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [1]
Manifestierung II[15181] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [10]
Manifestierung III[15186] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [15]
Maniküre (F)[8428] R: B / D: P Magier kann Nägel schneiden, säubern und feilen. Heilt jedes Nagelproblem und eignet sich zum Krallenschärfen.	Wege des Äußeren [5]
Manipulation I (F)[14280] R: V / D: C Erzeugt ein bandförmiges Kraftfeld, das eine Länge von bis zu 0,3m/St hat und z.B. als Seil oder als Bogensehne verwendet werden kann. Es gehorcht dem Willen des Zaubernden und kann auch als große Peitsche (2 TW, KT 1-4) mit einem Pool gleich dem aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator eingesetzt werden. Die Schadenskategorie errechnet sich aus 4xGabe+3xPool. Der Pool für Ausweichen ist gleich dem Angriffspool, der Rüstungsschutz ist 20/20/20/20/20. Das Band kann nur durch einen kritischen Treffer (mit mehr als 20 TP; es muss nicht ein Vielfaches des Rüstungsschutzes übertroffen werden, wie bei Rüstungen) oder eine Belastung von mehr als 12,5 kg/St zerstört werden. Ein Teil des Bandes muss immer in der Hand des Zaubernden sein.	Gesetz der Kraft [4]
Manipulation II (F)[14284] R: 15m / D: C Erzeugt zweidimensionale Kraftfelder mit einer Gesamtgröße von 0,09 m²/St (= 9dm²/St), die der Zaubernde beliebig formen und verändern kann. Es können z.B. einfache ebene Formen wie Treppen, Rampen, Wände, Regenschirme usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Kraftfelder brauchen keinen Auflagepunkt, können also frei im Raum positioniert werden.	Gesetz der Kraft [9]
Manipulation III (F)[14291] R: 30m / D: C Der Zaubernde kann dreidimensionale Objekte, die aus Kraftfeldern bestehen erschaffen und manipulieren. Das Volumen der Kraftfelder darf 0,027 m³ pro Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Die Anordnung der Objekte im Raum ist beliebig. Es können einfach Körper wie Würfel, Kugeln, Zylinder, Pyramiden usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Objekte werden durch kritische Treffer sofort zerstört.	Gesetz der Kraft [17]
Manipulation meistern[20003] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [50]
Mantel des Ichs (F c)[6932] R: S / D: C Der Magier verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Magier darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.	Verkleidungen der Natur [5]
Manuskript trocknen (F)[8407] R: B / D: P Magier kann jede Feuchtigkeit aus einem Buch, Text, Rolle o.ä. entfernen.	Bibliothek meistern [8]
Manuskript verjüngen (F)[8420] R: B / D: P Verjüngt ein Manuskript, Buch o.ä. von dem der Magier ein größeres Stück hat komplett. So kann man angebrannte, Verwässerte, Verblaßte o.ä. Schriften wieder lesbar machen.	Bibliothek meistern [20]
Manuskripte restaurieren I[15801] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [8]
Manuskripte restaurieren II[15805] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [12]
Manuskripte restaurieren III[15809] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [18]
Markieren (F)[8248] R: B / D: P Magier plaziert einen bestimmten Preis auf ein bestimmtes Objekt. Wenn jemand das Objekt berührt, weiß er sofort, was es kostet.	Gesetz des Handelns [10]
Markieren (F)[4047] R: B / D: V Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.	Gesetz der Gefängnisse [3]
Maschine automatisieren (F)[3282] R: B / D: 1KR/St Magier verzaubert eine Belagerungsmaschine, so daß sie ohne Bedienung weiter attackiert. Die benötigten Bolzen, Steine o.ä. müssen in der Nähe sein. Maschine greift weiterhin immer denselben Punkt an wie vorher.	Befestigungen meistern [30]
Maskerade (F *)[3828] R: - / D: - Verändert die Aura eines Zaubers zu der eines anderen Zaubers. So erscheint einem Ziel z.B. ein Verzaubern als Heilspruch o.ä.	Wege des Geheimen [18]
Massage (F)[8431] R: B / D: P Heilt Verspannungen und lockert die Gelenke. +5 auf Geschicklichkeit für die Dauer.	Wege des Äußeren [8]
Masse analysieren[14452] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Masse ändern (F *)[3851] R: B / D: P Magier kann ein kopiertes Objekt um ± 5% / Stufe verdichten. Objekt wird dadurch entweder kleiner oder größer als das Original, je nach Änderung. Zauber muß direkt vor dem ...kopieren-Zauber gesprochen werden.	Wege des Kopierens [18]
Maße ermitteln (I)[26758] R: S / D: - Ermöglicht dem Zauberkundigen, Gegenstände oder Substanzen genau zu vermessen. Die Maße werden in alchemistisch relevanten Einheiten angegeben: Karat, Gramm, Kubikzoll, Pfund, Unzen, Körner, Milliliter usw. Der Magier erfährt nichts über die genaue Zusammensetzung des Gegenstandes oder Materials.	Alchemistische Vorbereitungen [2]
Maße meistern[14455] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [30]
Maße schätzen[14447] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [9]
Maße speichern (I)[8124] R: S / D: P Erlaubt es dem Magier alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels zu behalten.	Kleidung meistern [4]
Material biegen (F)[8350] R: B / D: C Magier kann beliebiges Material bis 0,03 m³ / Stufe biegen. Nachdem es die neue Form erreicht hat, wird es so hart wie vorher. Magisches Material hat einen WW.	Gesetz der Struktur [19]
Material ersetzen (F)[8346] R: B / D: C Magier kann 0,03 m³ / Stufe eines beschädigten oder zerstörten Materials mit vorhandenen entsprechenden Materialien ersetzen.	Gesetz der Struktur [15]
Material reparieren (F)[8353] R: B / D: - Magier kann jedes beschädigte Material reparieren und sogar bis zu 0,03 m³ / Stufe ersetzen.	Gesetz der Struktur [30]
Material verschmelzen (F)[8354] R: B / D: - Magier kann zwei beliebige Materialien miteinander verschmelzen, ohne daß es eine Naht gibt. Verbindung ist so stark wie das schwächere Material. Magier kann 0,03 m³ pro 5 Stufen verbinden. So kann ein Magier der 10. Stufe 0,03 m³ Metall mit 0,03 m³ Leder verbinden.	Gesetz der Struktur [50]
Mechanismus analysieren[15763] R: ? / D: ?	Analysen [13]
Mechanismus analysieren[14448] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [10]
Mechanismus entdecken[14445] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [7]
Meditation[15191] R: ? / D: ?	Trance [1]
Meditation I "[15841] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [6]
Meditation III "[15846] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [11]
Meditation IV "[15849] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [14]
Meditation V "[15852] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [17]
Meditation VI "[15854] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [20]
Meeresreise (E)[25970] R: B / D: variabel Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.	Gesetz des Wassers [22] , Wetter meistern [22] und Wege des Wetters [27]
Mehrfache Dosen[16092] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur dass ein Tränke-Spruch mehrfache Dosen herstellen kann. Z.B. kann ein Tränke-V-Spruch 5 Dosen von einem Stufe-1-Spruch herstellen; oder einmal Stufe 3 und einmal Stufe 2; 2 Dosen Stufe 2 und 1 Dosis Stufe 1 etc.	Tränke / Gase herstellen [30]
Mehrfache Dosis (F)[4768] R: S / D: 24h Wie magischer Trank N, aber man kann mehrere Dosen niedrigerer Spruchstufen einbetten: z.B. mit einem Spruch mag. Trank V können 5 Dosen der Stufe 1 oder 1x Stufe 2 und 1x Stufe 3 hergestellt werden.	Magie der Tränke [30]
Mehrfache Formation I (F)[3694] R: 3m/St / D: 30min/St Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische und nichtmagische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.	Materie manipulieren [30]
Mehrfache Formation I (F)[3686] R: 3m/St / D: 15min/St Wie Kreatur formen II, aber Magier kann Stufe Lebewesen aus (Stufe / 100) m3 Protoplasma pro KR erschaffen. Die Kreaturen können unterschiedliche Gestalt haben und einzeln agieren.	Materie manipulieren [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mehrfache Formation II (F)[3692] R: 3m/St / D: 20min/St Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.	Materie manipulieren [20]
Mehrfache Schläge II (F)[7875] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann doppelt so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur die halbe Zeit).	Ritter`s Waffen [5]
Mehrfache Schläge III (F)[7879] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann dreimal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Drittel der Zeit).	Ritter`s Waffen [9]
Mehrfache Schläge IV (F)[7884] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann viermal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Viertel der Zeit).	Ritter`s Waffen [14]
Mehrfache Verbindung *[15933] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [5]
Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.	Meister der Wahrnehmung [20]
Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).	Zuflucht des Verstandes [3]
Mehrfacher Zauber (U)[3995] R: S / D: 1KR/St Während der Dauer dieses Zaubers hat der nächste Elementenangriffsspruch des Magiers zwei Attacken. Der Magier muß Energie für jede der beiden Attacken und für diesen Zauber ausgeben.	Zauber speichern [15]
Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [10]
Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [15]
Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.	Zauber verbessern II [20]
Mehrfachglyphe V[14972] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [40]
Mehrfachglyphen II[14959] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [11]
Mehrfachglyphen III[14965] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [17]
Mehrfachkreis II[16462] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [5]
Mehrfachkreis II[15024] R: ? / D: ?	Kreise meistern [5]
Mehrfachkreis III[16467] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [10]
Mehrfachkreis III[15041] R: ? / D: ?	Kreise meistern [20]
Mehrfachkreis IV[16472] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [15]
Mehrfachkreis V[16476] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [25]
Mehrfachpole (F)[3662] R: 3m/St / D: 1min/St Läßt ein Objekt mehr (oder weniger) als zwei Pole haben. Das verändert die Interaktion zwischen diesem und anderen Objekten beträchtlich, da jeder einzelne Pol natürlich wirkt.	Magnetische Wege [13]
Mehrfachsiegel[14996] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [50]
Meiose (F)[16250] R: B / D: - Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen von einem Mann und einer Frau zusammenzufügen, um eine befruchtete Eizelle zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, z.B. muss die Eizelle in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden.	Wege der Genetik [10]
Meißel (F)[8335] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber einen Meißel.	Gesetz der Struktur [4]
Meister des Besiegens (U F)[3784] R: S / D: 1KR/St Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Wege des Besiegens [50]
Meister des Chaos[13861] R: ? / D: ?	Chaos meistern [50]
Meister des Untoten meistern[15675] R: ? / D: ?	Tote meistern [50]
Menge abschätzen (F)[3786] R: B / D: - Magier kann exakte Mengen schätzen (in Gramm, Unzen, Tropfen o.ä.)	Wege des Experimentierens [2]
Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.	Tore meistern [20]
Mental-/ Göttermagie untersuchen[14403] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mentale Gesten *[20008] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [6]
Mentale Sprache (1.5Km/St) (I c *)[7721] R: 1 / D: C Wie oben mit Radius 1,5Km/Stufe.	Durch den Geist reden [50]
Mentale Sprache (100m) (I c *)[7714] R: 100m Radius / D: C Wie oben mit Radius 100m.	Durch den Geist reden [15]
Mentale Sprache (30m) (I c *)[7712] R: 30m Radius / D: C Wie oben mit Radius 30m.	Durch den Geist reden [12]
Mentale Sprache (3m) (I c *)[7710] R: 3m Radius / D: C Magier kann an alle Leute in bis zu 3m Entfernung seine Gedanken übertragen.	Durch den Geist reden [9]
Mentale Sprache (600m) (I c *)[7718] R: 600m Radius / D: C Wie oben mit Radius 600m.	Durch den Geist reden [20]
Mentale Stimme (100m)c *[16359] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [14]
Mentale Stimme (100m)c *[16299] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [4]
Mentale Stimme (1500m)c *[16305] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [14]
Mentale Stimme (150m)c *[16301] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [6]
Mentale Stimme (300m)c *[16302] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [8]
Mentale Stimme (30m)c *[16358] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [11]
Mentale Stimme (30m)c *[16309] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [30]
Mentale Stimme (30m)c *[16308] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [25]
Mentale Stimme (30m)c *[16298] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [2]
Mentale Stimme (3m)c *[16354] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [7]
Mentale Zunge (1.5Km/St) (I c *)[7719] R: 1.5Km/St / D: C Wie oben mit 1.5Km pro Stufe Reichweite.	Durch den Geist reden [25]
Mentale Zunge (1500m) (I c *)[7716] R: 1500m / D: C Wie oben mit 1500m Reichweite.	Durch den Geist reden [18]
Mentale Zunge (150m) (I c *)[7709] R: 150m / D: C Wie oben mit 150m Reichweite.	Durch den Geist reden [6]
Mentale Zunge (300m) (I c *)[7711] R: 300m / D: C Wie oben mit 300m Reichweite.	Durch den Geist reden [10]
Mentale Zunge (30m) (I c *)[7708] R: 30m / D: C Magier kann mit jedem anderem denkendem Wesen mental reden.	Durch den Geist reden [3]
Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: - Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St	Gesetz der Kraft [6] und Telekinese [10]
Mentaler Ruf *[16362] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [25]
Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.	Zuflucht des Verstandes [7]
Mentales einordnen (I *)[7693] R: 3m/St / D: - Wie Fühlen, aber der Magier erfährt die Stufe, Rasse und Zunft eines Wesens.	Anwärtigkeit [6]
Mentales einordnen *[16343] R: ? / D: ?	Sternensinne [9]
Mentales einordnen *[15518] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [6]
Mentales einordnen *[15464] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [6]
Mentales Muster speichern *[16341] R: ? / D: ?	Sternensinne [5]
Mentales Muster speichern *[15515] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [3]
Mentalistensprache (30m) (I c *)[7707] R: 30m / D: C Der Magier kann mental mit jedem anderem Zauberer der Mentalmagie reden.	Durch den Geist reden [1]
Mentalistenverschmelzung (P c)[7724] R: B / D: C Erlaubt zwei Magiern der Mentalmagie, Gedanken und Energiepunkte auszutauschen.	Geist verschmelzen [4]
Mentalmagie analysieren (I)[6537] R: 30m / D: - Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Mentalmagie.	Analysen [19]
Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [11]
Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [15]
Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [6]
Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [3]
Mentalmagie brechen (F)[3629] R: 1 / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [9]
Mentalmagie entdecken[14459] R: ? / D: ?	Abschätzen [2]
Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.	Wege der Entdeckung [2]
Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [1] und Entdeckung meistern [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Schutz vor Zaubern [8] , Spruchschutz [10] und Spruchschutz [13]
Mentalmagie Schild (F)[3641] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [16]
Mentalmagie übertragen (F)[3546] R: V / D: V Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Mentalmagie.	Kristallvisionen [14]
Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.	Gegenzauber [15]
Mentalmagie Vermehrung (F)[3479] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magier der Mentalmagie.	Gesetz der Magie [13]
Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.	Schutz vor Zaubern [20]
Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.	Spruchschutz [25] und Spruchschutz [30]
Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.	Wege der Gegenzauber [18]
Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C) Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.	Ummantelung [10]
Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben mit zwei Duplikaten.	Ummantelung [20]
Mentalmagietreffer[14000] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [18]
Metabolismus kontrollieren (U)[8114] R: S / D: P Magier kann seinen Stoffwechsel um ± 10% pro Stufe verändern. So kann er sich schneller erholen (von Erschöpfung, Wunden, Ermüdung usw.). Magier benötigt dementsprechend mehr oder weniger Essen. Zauber erlaubt keine Geschwindigkeits-Zauber Effekte.	Körper meistern [17]
Metall analysieren[15754] R: ? / D: ?	Analysen [4]
Metall analysieren (I)[6528] R: 3m / D: - Gibt Herkunft und Art eines Metalls an und wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.	Analysen [9]
Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: - Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.	Wege der Erforschung [4]
Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: - Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.	Wissen über Metall [1]
Metall auflösen (F c)[3496] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.	Gesetz der Säure [5]
Metall desintegrieren (F)[5076] R: 30m / D: P Läßt 0.03m³ Metall verschwinden.	Gesetz der Erde [25] und Erdmeister [25]
Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall	Wissen über Metall [20]
Metall einfrieren (F)[5090] R: 3m / D: 24h Wie Festes einfrieren, kühlt aber Metall bis zu einem Punkt ab, wo es besonders spröde wird (nur 1 Objekt). Erhöht den Bruchfaktor um 50%. Jede folgende Minute sinkt der Bruchfaktor wieder um 5%, bis auf den normalen Wert.	Gesetz des Eises [13]
Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.	Festes manipulieren [5]
Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.	Festes manipulieren [2]
Metall formen[27035] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zauberkundigen ein Stück Metall makellos in die gewünschte Form zu bringen. Die Zeit, die normalerweise für die Formung des Metalls benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [12]
Metall formen (F)[7271] R: B / D: P Wie Stein formen, betrifft aber Metall.	Festes manipulieren [25]
Metall gravieren[27030] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zauberkundigen ein Metallstück mit dem gewünschten Design zu gravieren. Die Zeit, die normalerweise für die Gravur dieses Metall zu gravieren, wird halbiert.	Bauwerke [10]
Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.	Wege der Konstruktionen [12]
Metall härten (F)[8044] R: B / D: - Magier kann die Temperatur eines Schmiedestücks regulieren, und es so härten. Dieser Zauber kann nicht dazu genutzt werden, Metall auf Schmiedetemperatur zum Schmieden zu bringen.	Schmieden [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Metall heilen I[14695] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [4]
Metall heilen II[14700] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [9]
Metall heilen III[14704] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [13]
Metall heilen IV[14709] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [18]
Metall heilen V[14713] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [30]
Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.	Wissen über Metall [4]
Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Wissen über Metall [50]
Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.	Wissen über Metall [3]
Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.	Wissen über Metall [7]
Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.	Wissen über Metall [12]
Metall schmelzen (F)[8304] R: B / D: - Schmilzt 0,5 kg / Stufe Metall einer Sorte in einen Block.	Gesetz des Bergbaus [19]
Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.	Wissen über Metall [5]
Metall verbrennen (F)[5112] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.	Gesetz des Feuers [15]
Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: - Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.	Wissen über Metall [17]
Metall zu Staub (F)[5432] R: 30m / D: P Verwandelt 3m³ Metall in Staub.	Festes zerstören [15]
Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: - Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.	Wissen über Metall [11]
Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: - Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.	Wissen über Metall [16]
Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.	Wissen über Metall [6]
Metalle trennen (F)[8048] R: B / D: - Magier kann jedes normale Metall in seine Elemente trennen. So kann man Eisen aus Eisenerz separieren oder Titanium in Stahl, Titan und Aluminium trennen.	Schmieden [25]
Metallfeuer[14661] R: ? / D: ?	Feurige Wege [16]
Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.	Wissen über Metall [15]
Metallfeuer (F)[3386] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein metallisches Objekt mit max. Stufe / 2 Kg in Flammen ausbrechen. Wird das Objekt getragen, hat es einen WW. Geht er fehl, erhält das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Körperstelle, an der die Sache getragen wird.	Feuer [13]
Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.	Wissen über Metall [25]
Metallsicht c[15504] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [11]
Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.	Wissen über Metall [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.	Wissen über Metall [45]
Metalltür (F)[7266] R: B / D: P Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.	Festes manipulieren [16]
Metallwall[27051] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft eine Wand aus Eisen, Kupfer, Bronze, Messing, etc. (nichts Wertvolles) mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Diese Wand kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche stehen.	Bauwerke [20]
Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.	Wissen über Metall [8]
Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [25]
Meucheln (M)[7664] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verprügeln, aber das Ziel wird sich denjenigen merken, und später versuchen ihn zu meucheln.	Verstand unterwandern [25]
Mikroskopische Analyse (I U)[6541] R: S / D: 1min/St (C) Magier kann mit seinem nächsten Zauber Informationen auf mikroskopischer Ebene sammeln.	Analysen [30]
Milch (F)[8266] R: Sicht / D: P Melkt ein Milchproduzierendes Tier in einen darunter stehenden Eimer.	Gesetz des Farmers [4]
Milch (F)[8053] R: S / D: P Läßt ein Tier die Milch in einen darunter stehenden Eimer entleeren.	Wege der Tierhaltung [3]
Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.	Geburtshilfe [7]
Minderen Geist der tiefen Erde beschwören[14626] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [4]
Minderer Druidenstab (F)[6127] R: B / D: P Magier kann ein passendes Stück Eiche, Esche, Eibe, Ulme, Linde oder magisches Holz zu einem Druidenstab mit folgenden Eigenschaften umformen: +1 Spell adder, Knüppel +5, und er kann als Speer geworfen werden.	Druidenstab [1]
Minderer Geist eines Konstrukts (F)[3331] R: B / D: P Formt und belebt einen minderen Konstrukt (s. C&T).	Erschaffung [4]
Minderer Stab $ [19944] R: ? / D: ?	Wizardstab [1]
Mineralien erschaffen[14675] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [7]
Mineralien finden[14669] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [1]
Mins Lernen (F)[6340] R: 30m / D: P Opfer kann nur noch seine Heimatsprache reden und schreiben.	Flüche [10]
Mischen (F)[8080] R: B / D: - Mixt oder vermischt alle Zutaten in einem Behälter zu der gewünschten Konsistenz.	Wege des Feinschmeckers [7]
Mit der Erde fühlen (F c)[6237] R: 300m/St / D: C Magier berührt den Boden und sieht und fühlt die Aktivität von anderen, die den Boden berühren und in einem bestimmten Gebiet mit 3m / Stufe Radius sind. Alternativ kann der Magier Richtung und Entfernung zu einem Ziel angeben, mit dem er vertraut ist (Mensch, Armee, Objekt usw.).	Steine meistern [20]
Mit Geist der tiefen Erde sprechen[14638] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [16]
Mit großem Geist der tiefen Erde sprechen[14642] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [20]
Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.	Wissen über Holz [9]
Mit kl. Geist der tiefen Erde sprechen[14633] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [11]
Mit mind. Geist der tiefen Erde sprechen[14628] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [6]
Mit Organischem Verschmelzen[16158] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [4]
Mit Organischem verschmelzen (F)[6923] R: S / D: 1min/St Erlaubt es dem Magier, mit organischem Material (lebendem oder totem) zu verschmelzen (Körper + 30 cm tief), Magier kann sich nicht bewegen, solange er in dem Material ist.	Wege der Bewegungen [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mit Organischem verschmelzen (F)[5602] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann in Organisches Material (totes oder lebendes) einsickern (Körper + 30cm tief). Ziel kann sich in dem Material nicht bewegen.	Erhabene Bewegungen [7]
Mit Säuren arbeiten (F)[3492] R: S / D: 10min/St Der Magier kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.	Gesetz der Säure [1]
Mit Umgebung verschmelzen (F c)[6156] R: S / D: C Magier verschmilzt mit dem Hintergrund. +75 auf Verstecken, wenn unbeweglich.	Formen der Natur [7]
Mit Wächtergeist der tiefen Erde sprechen[14645] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [50]
Mithril bearbeiten I[15883] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zauberkundige jedes anorganische Material bearbeiten kann, das einen Gegenstand mit einem +20-Bonus erzeugen könnte (z.B. Mithril).	Anorganisches bearbeiten [15]
Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [15]
Mitose[16262] R: B / D: - Der Zauberkundige kann die Menge des DNA-Materials kontrollieren, das von jedem Elternteil in den Fötus gelangt. Zum Beispiel wird Elternteil A 90% der DNA des Fötus beisteuern und Elternteil B die restlichen 10%, usw.	Wege der Genetik [30]
Mittlere Intelligenz[16124] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer mittleren Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [7]
Mittlere Pflanze wiederbeleben[16014] R: ? / D: ?	Palingenese [7]
Mittlere Tiere heilen (H)[6248] R: B / D: P Wie 2), heilt aber Tiere bis 75 Kg oder Tiere bis 5 Kg von einer tödlichen Verletzung (Keine Wiederbelebung).	Tiere meistern [8]
Mittleres Monster wiederbeleben[16024] R: ? / D: ?	Palingenese [17]
Mittleres Tier wiederbeleben[16019] R: ? / D: ?	Palingenese [12]
Mixen (F)[3791] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann den Inhalt eines Gefäßes mischen, ohne ihn zu berühren. Funktioniert auch bei versiegelten Gefäßen.	Wege des Experimentierens [7]
Mode vorhersagen (I)[8133] R: S / D: - Magier ist bei jeder Gelegenheit richtig gekleidet und weiß immer, was er zu weißen / schwarzen Schlipsen / unformalen Anlässen tragen soll.	Kleidung meistern [13]
Mögen / Nicht mögen[14830] R: ? / D: ?	Befehle [9]
Mönchsicht (U)[5416] R: S / D: 10min/Stufe Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.	Mönchsinne [20]
Mönchsinne (U)[5419] R: S / D: 1 KR/Stufe Der Zauberer kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.	Mönchsinne [50]
Mondbeben *[15327] R: ? / D: ?	Mond meistern [30]
Mondblind *[15323] R: ? / D: ?	Mond meistern [18]
Mondblitz (100m)*[15324] R: ? / D: ?	Mond meistern [19]
Mondblitz *[15317] R: ? / D: ?	Mond meistern [11]
Mondbolzen (100m)*[15318] R: ? / D: ?	Mond meistern [13]
Mondbolzen (150m)*[15322] R: ? / D: ?	Mond meistern [17]
Mondbolzen (30m)*[15313] R: ? / D: ?	Mond meistern [6]
Mondglühen *[15316] R: ? / D: ?	Mond meistern [10]
Mondheilung *[15311] R: ? / D: ?	Mond meistern [4]
Mondkind *[15326] R: ? / D: ?	Mond meistern [25]
Mondkraut *[15312] R: ? / D: ?	Mond meistern [5]
Mondlicht *[15310] R: ? / D: ?	Mond meistern [3]
Mondmagie entdecken *[15314] R: ? / D: ?	Mond meistern [7]
Mondmaid *[15328] R: ? / D: ?	Mond meistern [50]
Mondreisen *[15319] R: ? / D: ?	Mond meistern [14]
Mondschatten *[15308] R: ? / D: ?	Mond meistern [1]
Mondschein *[15309] R: ? / D: ?	Mond meistern [2]
Mondstein *[15325] R: ? / D: ?	Mond meistern [20]
Mondsteinhagel*[15315] R: ? / D: ?	Mond meistern [8]
Mondsüchtig[15350] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [50]
Mondwütig *[15320] R: ? / D: ?	Mond meistern [15]
Monster beschwören II[16414] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [3]
Monster beschwören V[16418] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [7]
Monster beschwören VII[16422] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [11]
Monster beschwören X[16424] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [14]
Monster studieren (I)[3745] R: 1 / D: 1minute Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.	Wege der Körperveränderung [5]
Monsterform (F)[6167] R: S / D: 10min/St Wie 13), aber der Magier nimmt die Form eines Monsters an.	Formen der Natur [19]
Monsterform (F)[3758] R: S / D: 10min/St Wie Tierform, aber der Magier nimmt die Form eines studierten `Monsters` an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.	Wege der Körperveränderung [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Monstermanifestation[15188] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [25]
Monsterwissen (I)[3748] R: S / D: 10min/St Magier erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.	Wege der Körperveränderung [8]
Morden (M)[7663] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verprügeln, aber das Ziel wird versuchen denjenigen zu töten.	Verstand unterwandern [20]
Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.	Wege der Konstruktionen [4]
Mörtel herstellen[27022] R: 3m / D: P Der Zauberkundige sorgt dafür, dass die entsprechenden Materialien (z. B. Sand, Kalk, Wasser und Fasermaterial) zu Mörtel der gewünschten Konsistenz gemischt werden. Die Menge an Material, die der Zauberkundige in Mörtel verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 9 kg hergestelltem Mörtel.	Bauwerke [6]
Motiv entdecken (P)[6550] R: S / D: 1min/St (c) Magier erfährt die Motive des Ziels.	Detektivsinne [8]
Mühle (F)[8270] R: B / D: P Mahlt Körner zur gewünschten Feinheit (Schrot bis Mehl). Magier kann Stufe Büschel ((35 Liter) mahlen.	Gesetz des Farmers [8]
Multi-Tentakel *[19435] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [17]
Multiple Kerze I (F)[4727] R: S / D: Bis Benutzung Magier kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.	Kerzenmagie [6]
Multiple Kerze III (F)[4731] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.	Kerzenmagie [10]
Multiple Kerze V (F)[4735] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-5.	Kerzenmagie [14]
Multiple Kerze VII (F)[4739] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-7.	Kerzenmagie [18]
Multiple Kerze X (F)[4744] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-10.	Kerzenmagie [35]
Multiple KerzeVI (F)[4737] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-6.	Kerzenmagie [16]
Multiple KerzeVIII (F)[4741] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-8.	Kerzenmagie [20]
Multiple Talismane II[16037] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, nachdem die erforderliche Anzahl von Wochen der Anwendung des Ankerzaubers verstrichen ist, aber bevor Talisman gewirkt wurde, erhält die Matrix die Fähigkeit, 2 Talisman-Zauber zu halten. Die Matrix muss die Stufenkapazität haben, um die Summe aus dem höchststufigen benötigten Talisman-Zauber plus die Hälfte der Stufen jedes weiteren Talisman-Zaubers, der auf den Gegenstand gelegt werden soll, aufzunehmen.	Talismane [7]
Multiple Talismane III[16040] R: B / D: V Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 3 Talisman-Zauber aufzunehmen.	Talismane [11]
Multiple Talismane IV[16044] R: B / D: V Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 4 Talisman-Zauber aufzunehmen.	Talismane [15]
Musik *[14211] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [12]
Musik erinnern (I P)[8365] R: S / D: C/P Magier kann sich jede geschriebene oder gespielte Musik genau einprägen, um sie später zu reproduzieren. Magier muß allerdings Noten lesen können, um geschriebene Musik zu erinnern.	Gesetz der Musik [11]
Musik lesen (I P)[8366] R: S / D: 1min/St Magier kann jede geschriebene Musik lesen.	Gesetz der Musik [12]
Musik schreiben (I P)[8367] R: S / D: 10min/St Magier kann jede Form von Musik, die er gehört hat, in eine beliebige schriftliche Form fassen.	Gesetz der Musik [13]
Musik spielen (I)[8327] R: 3m/St / D: 1min/St Bis Stufe Personen bekommen einen Bonus von 25 auf Singen & Musizieren.	Gesetz der Unterhaltung [19]
Musikalische Begleitung (F)[8324] R: S / D: C Magier bleibt in perfekter Zeitabstimmung mit einer Stimme, während er ein Instrument spielt oder umgekehrt.	Gesetz der Unterhaltung [16]
Muskel behandeln (H S)[6434] R: S / D: P Heiler kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [2]
Muskel behandeln III (H S)[6436] R: S / D: P Wie Muskel behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Muskeln heilen.	Wege der Muskeln [4]
Muskel regenerieren (H)[5866] R: B / D: P Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) einen Muskel neu wachsen lassen.	Gesetz der Muskeln [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Muskelkontrolle (U c)[5365] R: S / D: C Zauberer kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.	Körperfähigkeiten [2]
Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5351] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.	Körpererneuerung [7]
Muskeln / Sehnen heilen (H)[3225] R: B / D: P Magier heilt einen Muskel / eine Sehne im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [14]
Muskeln behandeln I (H)[5856] R: B / D: P Magier kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [4]
Muskeln behandeln III (H)[5859] R: B / D: P Magier kann drei beschädigte Muskeln heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [9]
Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).	Verändern [2]
Muskeln kontrollieren (U)[8112] R: S / D: 1min/St Magier erhält totale Kontrolle über einen Muskel. Z.B. über sein Diaphragma (heilt Schluckauf...) oder über Schultermuskeln bei Streß usw.	Körper meistern [15]
Muskeln regenerieren (H S)[6442] R: S / D: P Heiler kann einen Muskel regenerieren, 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Muskeln [12]
Muskeln regenerieren (H)[7984] R: B / D: P Zauberer kann einen Muskel regenerieren. Regeneration benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.	Muskeln beherrschen [14]
Muskeln reparieren I (H)[7974] R: B / D: P Zauberer kann einen beschädigten Muskel reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [3]
Muskeln reparieren III (H)[7977] R: B / D: P Zauberer kann drei beschädigte Muskeln reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [6]
Muskeln Transplantieren (H)[7983] R: B / D: P Zauberer kann einen gesunden Muskel übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Muskeln beherrschen [12]
Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.	Selbstheilung [8]
Muskelriß[19472] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [10]
Musketod (F)[5449] R: 30m / D: P Wie Extremitätentod, betrifft aber einen zufälligen Muskel (kein Muskelorgan, z.B.: Herz).	Fleisch zerstören [13]
Muster (I)[8129] R: S / D: P Magier speichert das Muster eines Kleidungsstücks, das er sieht, so daß er es später reproduzieren kann. So nutzte ein Dieb diesen Spruch, um eine Wächteruniform zu reproduzieren. Dieser Spruch vermittelt nur Wissen, keine Materialien.	Kleidung meistern [9]
Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.	Barrieren [1]
Muster speichern (I)[8424] R: S / D: P Magier speichert die Sequenz und die Art der Zauber für den Gebrauch des Spruchs der 50. Stufe.	Wege des Äußeren [1]
Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.	Gesetz der Spuren [6]
Muster speichern (P I)[3677] R: 3m/St / D: P Magier kann das allgemeine Muster eines Wesens speichern, um mit Hilfe weiterer Sprüche dieser Liste Lebewesen der Art mit all ihren Fähigkeiten zu erschaffen.	Materie manipulieren [5]
Mut (S * s)[6708] R: S / D: - Wenn dem Magier ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.	Heiliger Krieger [5]
Mutlosigkeit (M)[7594] R: 3m/St / D: P Ziel ist entmutigt und hat einen Malus von -50 auf alle WW gegen Angst, Bezaubern, Schlaf, Suggestion usw.	Psychose meistern [7]
Mutlosigkeit heilen (H)[7901] R: B / D: P Heilt alle Effekte von Mutlosigkeit.	Verstand heilen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mystikerschatten (F c)[5279] R: 30m / D: 1min/St (C) Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.	Verstecken [10]
Mystische Fesseln (F)[14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20 Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.	Gesetz der Kraft [10] und Gesetz der Barriere [14]
Mystischer Käfig (F)[14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.	Gesetz der Kraft [20] und Gesetz der Barriere [22]
Mythische Kettenrüstung (F)[7865] R: B / D: 1min/St Wie Kettenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [17]
Mythische Plattenrüstung (F)[7867] R: B / D: 1min/St Wie Plattenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [20]
Mythische Rüstung (F)[7869] R: B / D: 1min/St Wie Mythische Plattenrüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 100 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um zwei Kategorien erniedrigt (E->C, usw., B und A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [30]
Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0). Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]	Schilde beherrschen [4]
Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]	Schilde beherrschen [6]
Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]	Schilde beherrschen [8]
Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]	Schilde beherrschen [12]
Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]	Schilde beherrschen [14]
Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]	Schilde beherrschen [16]
Mythischer Stoff (F)[7861] R: B / D: 1min/St Wie Stoff verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Mythisches Leder (F)[7863] R: B / D: 1min/St Wie Leder verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [14]
Nachgiebige Verteidigung *[19398] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [3]
Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.	Heiliger Krieg [10]
Nachtsicht (F)[4591] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann 30 m in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.	Dunkelheit [2]
Nachtsicht (U *)[5402] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer kann in einer normalen Nacht 30 Meter weit wie bei Tageslicht sehen.	Mönchsinne [2]
Nachtsicht (U)[8234] R: S / D: 10min/St Magier kann bei Nacht 30m weit sehen, als wäre es Tag.	Gesetz des Kriegers [19]
Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.	Sinne meistern [2]
Nachtsicht (U)[6945] R: S / D: 10min/St Magier kann 30m weit bei Nacht sehen, als wäre es Tag. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.	Pfade beherrschen [2]
Nachtsicht (U)[6560] R: S / D: 1min/St Magier kann bei Nacht wie bei Tageslicht sehen.	Detektivsinne [18]
Nachtsicht (U)[6501] R: S / D: 10min/St Magier kann bei Nacht 30m weit sehen, als wenn es Tag wäre.	Ablenkung [1]
Nachtsicht (U)[5008] R: S / D: 10min/St Magier kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.	Sinne verbessern [2]
Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.	Verzauberung des Körpers [4]
Nachtsicht c[15495] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [2]
Nadel (F)[8121] R: 3m / D: 1h/St Versteift die Spitze eines Fadens, Garns o.ä. zu der gewünschten Form (Nadel, Haken, Ledernadel usw.)	Kleidung meistern [1]
Nähen (F)[8128] R: B / D: 1h/St (P) Magier kann mit den entsprechenden Materialien sofort zwei Stück Stoff, Leder o.ä. aneinander befestigen.	Kleidung meistern [8]
Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!	Schilde beherrschen [7] , Wege des Schutzes [7] und Kampf verbessern [8]
Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.	Schilde beherrschen [11] , Wege des Schutzes [11] und Kampf verbessern [14]
Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.	Wege des Schutzes [17] , Schilde beherrschen [17] und Kampf verbessern [19]
Nahrung (I)[8056] R: S / D: - Magier erfährt, was ein gespeichertes Tier ißt und trinkt.	Wege der Tierhaltung [6]
Nahrung beschwören (F)[6196] R: 1 / D: - Der Magier beschwört ein kleines Tier, das Nahrung trägt. Dies können Beeren, Nüsse o.ä. sein. Das Tier läßt die Nahrung in der Nähe fallen und verschwindet wieder dahin, woher es kam.	Natur beschwören [1]
Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.	Erschaffungen [6]
Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.	Erschaffungen [12]
Nahrung finden (1500m) (I)[6894] R: 1500m / D: - Der Magier erfährt Ort, Art und Menge einer verträglichen Nahrungsquelle (tote Tiere , Pflanzen usw.), Die Nahrungsquelle muß 0,5 Kg übersteigen.	Wege der Natur [5]
Nahrung finden (15Km) (I)[6902] R: 15Km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [13]
Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.	Erschaffungen [1] und Krankheiten / Gifte heilen [1]
Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.	Körper erhalten [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).	Erschaffungen [3] und Krankheiten / Gifte heilen [3]
Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).	Krankheiten / Gifte heilen [2] und Erschaffungen [2]
Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.	Wege der Konstruktionen [30]
Narkolepsie[19274] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [14]
Narkolepsie II[19281] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [25]
Nase behandeln (H S)[6468] R: S / D: P Der Heiler kann alle Schäden an der Nase heilen, bis auf kompletten Verlust.	Wege der Organe [1]
Nasenbehandlung (H)[5883] R: B / D: P Magier kann alle Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust. Erholungszeit ist 1-60 min, je nach Schwere.	Gesetz der Organe [3]
Nasenregeneration (H)[5891] R: B / D: P Magier kann in 1-10 Tagen eine Nase regenerieren.	Gesetz der Organe [17]
Natur meistern (F)[6218] R: S / D: 1min/St Magier kann jeden Zauber dieser Liste benutzen: 1 / Kr, 95% Erfolgswahrscheinlichkeit und nur 1 h Wartezeit.	Natur beschwören [50]
Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C Wie oben mit Radius 150m.	Gesetz der Natur [20]
Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.	Gesetz der Natur [10]
Natürliche Schmerzen (F)[4629] R: 30m / D: P Wie Schmerzen, nur wird die Lebensenergie um 10% gesenkt, bis sie geheilt wird. Da die Schmerzen nach und nach auftreten (innerhalb von 10 KR), erscheinen sie dem Opfer natürlich. Es merkt nicht, daß es bezaubert wurde.	Physische Erosion [3]
Navigation (F)[6295] R: S / D: 10min/St Magier bekommt einen natürlichen Richtungssinn für die Dauer des Zaubers. Er findet unabhängig von seiner Richtung, Orientierungslosigkeit u.ä. seinen Weg. Magier kann sich nicht verlaufen, solange der Zauber wirkt.	Wege des Überlebens [7]
Nebel (100m) (F)[5242] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 100m Umkreis.	Gase verändern [11]
Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit 15m Radius.	Gas manipulieren [7]
Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit 30m Radius.	Gas manipulieren [11]
Nebel (30m) (F)[5238] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 30m Umkreis.	Gase verändern [6]
Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.	Gas manipulieren [3]
Nebel (6m) (F)[5236] R: 30m / D: 1min/St Erschafft dichten Nebel in 6m Umkreis.	Gase verändern [3]
Nebel (F)[5143] R: 30m / D: P Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.	Gesetz des Wassers [2]
Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.	Wege der Elemente [3]
Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.	Gas manipulieren [8]
Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St Wie oben mit Reichweite 100m.	Gas manipulieren [13]
Nebel auflösen (F)[6317] R: 3m / D: 1min/St Löst Nebel in 3m/Stufe Umkreis auf.	Wetter meistern [6]
Nebel beschwören (F)[6205] R: V / D: 1min/St Magier ändert leicht das Wetter in 1,5 km/St Radius, um Nieselregen oder Nebel zu erzeugen.	Natur beschwören [10]
Nebel der Dunkelheit[13905] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.	Verstand beherrschen [16] und Gesetz des Windes [16]
Nebel rufen (F)[6313] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen leichten Nebel in 3m/St Umkreis, der die Sicht leicht einschränkt.	Wetter meistern [2]
Nebel rufen (F)[5744] R: 3m/St / D: 1min/St Der Zauberer läßt einen Nebel entstehen, der fast keine Sicht zuläßt. Alle Fernkampfattacken durch den Radius haben einen Malus von 50%.	Wege des Wetters [8]
Nebel verschwinden lassen (F)[5475] R: 30m / D: P Läßt allen Nebel in 3m/Stufe Umkreis verschwinden.	Gas zerstören [1]
Nebel verschwinden lassen (F)[5146] R: 30m / D: P Läßt Nebel im Umkreis von 3m/Stufe verschwinden.	Gesetz des Wassers [5]
Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.	Verändern [25]
Nebelform (P)[6583] R: S / D: 1min/St Der Magier wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.	Phantombewegungen [30]
Nebelsicht (U *)[5406] R: S / D: 10min/Stufe Wie Nachtsicht, aber der Zauberer sieht bei jedem Wetter.	Mönchsinne [6]
Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.	Sinne meistern [7]
Nerven betäuben (M)[7767] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel hat -75 auf alle Aktionen und ist benommen.	Sinne kontrollieren [10]
Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.	Selbstheilung [10]
Nerven heilen (H)[3229] R: B / D: P Magier heilt einen geschädigten Nerv im Ziel. Magier muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.	Alte Heilung [18]
Nerven kontrollieren (U)[8119] R: S / D: 1min/St Magier kann einen Nerv total kontrollieren. Er kann diesen Nerv von völlig abschalten (kein Schmerz) bis hypersensitiv (+30 auf Wahrnehmungswürfe mit diesem Nerv) regulieren.	Körper meistern [30]
Nerven regenerieren (H)[7969] R: B / D: P Zauberer kann zerstörte Nerven regenerieren. Neuwachstum dauert 1-10 Tage, je nach verlorener Menge.	Nerven und Organe beherrschen [25]
Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.	Gesetz der Nerven [30]
Nerven verbessern[19477] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [15]
Nervendes Auge I[14009] R: ? / D: ?	Böses Auge [3]
Nervendes Auge IV[14013] R: ? / D: ?	Böses Auge [7]
Nervendes Auge VII[14018] R: ? / D: ?	Böses Auge [12]
Nervendes Auge X[14023] R: ? / D: ?	Böses Auge [17]
Nervenschäden I[14054] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [2]
Nervenschäden II[14056] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [4]
Nervenschäden III[14060] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [8]
Nervenschäden IV[14064] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [12]
Nervenschäden V[14068] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [16]
Netzkokon[19344] R: ? / D: ?	Arachnemonie [16]
Netzlaufen[19330] R: ? / D: ?	Arachnemonie [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Neue Heimat[26436] R: B / D: P Der Zauberkundige ist in der Lage seine Seele, seinen Verstand und seine Fertigkeiten in einen anderen Körper zu transferieren, sogar wenn der Körper bereits tot ist. Der bisherige Körper des Zauberkundigen wird behandelt, als würde der Zauber Absolutionauf ihn ausgeführt worden sein. Wenn der Zauberkundige nicht innerhalb eines Monats zurückkehrt, wird der ursprüngliche Körper endgültig sterben. Wenn der Zielkörper noch eine Seele beinhaltet, so muss der Zauberkundige den Besitzer des Körpers bekämpfen (Zauberangriff). Wenn der Körper bereits tot war, so kann der Zauberkundige einfach einziehen, wobei der Körper wahrscheinlich noch nach den üblichen Regeln für Heiler "repariert" werden muss.	Wege der Übertragung [60]
Neues Blut (H S)[6498] R: S / D: P Der Magier kann alles Blut, das er verloren hat, regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege des Blutes [25]
Neues Blut (H)[8025] R: B / D: P Zauberer kann alles Blut im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Blut beherrschen [30]
Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.	Wege der Öffnung [20]
Neurose (M)[7573] R: 30m / D: P Das Ziel hat eine besondere Abneigung gegen eine Sache, die der Magier bestimmt. Das Opfer hat eine 50% Chance diese Sache zu vermeiden, wenn er die Wahl hat (Eine Neurose mit Pferden hieße, daß das Opfer nur eine 50% Chance hat, sich zum reiten zu zwingen)	Geisteskrankheiten [2]
Neurose (M)[5496] R: 30m / D: P Ziel hat eine irrsinnige Angst vor einer bestimmten Sache, die der Magier bestimmen kann. Das Opfer hat eine 50% Chance, das die Neurose zum Tragen kommt, wenn die Möglichkeit besteht (Bei einer Angst vor Pferden hätte das Opfer jedesmal wenn er in die Nähe eines Pferdes kommt, oder aufsteigen will eine 50% Chance).	Seelen zerstören [3]
Neutralisieren (F)[3570] R: B / D: 1min/St Magier kann den Bonus einer Eigenschaft eines Ziels komplett neutralisieren.	Kurzzeitige Veränderungen [15]
Neutralisierung der Dunkelheit (F)[26244] R: 30m / D: P Das Ziel verliert die Fähigkeit böse Spruchlisten zu benutzen. Dies führt dazu, dass jede Anwendung dieses Zaubers die AZP für böse Spruchlisten um 20 erhöht, sofern das Ziel nicht widersteht. Normalerweise führt dies auch dazu, dass das Wohlwollen der entsprechenden Gottheiten für das Ziel abnimmt. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn der Zauberkundige dazu gebracht wird, ihn aufzuheben.	Austreibungen [60]
Nicht entdecken (P)[5286] R: S / D: 1min/St Der Magier und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.	Verstecken [25]
Nichtanwesenheit (P c)[5284] R: S / D: C Der Magier ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen (vergleiche Nichtanwesenheit auf der Grundliste Mystischer Wechsel).	Verstecken [15]
Nichtanwesenheit (P c)[5263] R: S / D: C Wie geistige Art ändern, aber Magier scheint nicht anwesend zu sein.	Mystischer Wechsel [13]
Nichtanwesenheit (P)[4898] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Rasse verschleiern, die Anwesenheit des Ziels ist jedoch nicht zu detektieren.	Sinne des Verstandes formen [20]
Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.	Phantomgesicht [15]
Nichtgegenwart[14579] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [13]
Nichtgegenwart (F)[7845] R: S / D: 10min/St Magier kann durch mentale Entdeckungs-Zaubern nicht entdeckt werden.	Wege des Entkommens [15]
Nichtgegenwart c[14527] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [20]
Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.	Phantomgesicht [20]
Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V) Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Ummantelung [3]
Nichtsichtbarkeit (F)[5271] R: B / D: 24h (V) Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.	Verstecken [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Niederschlag rufen (F)[6322] R: 3m / D: 1min/St Läßt es je nach Wetter regnen, schneien oder hageln in 1,5 km/Stufe Umkreis.	Wetter meistern [11]
Niederschlag rufen (F)[5746] R: 3m/St / D: 1min/St Läßt Regen oder Schnee (je nach Temperatur) fallen. Der Niederschlag behindert die Sicht innerhalb des Radius zu 25% und zieht 25% von allen Fernkampfattacken ab.	Wege des Wetters [11]
Niederschlag stoppen (F c)[6324] R: 3m / D: 1min/St(C) Beendet Regen, Schnee oder Hagel in 1,5 km/Stufe Umkreis. Sehr starke oder magische Stürme bekommen einen WW.	Wetter meistern [14]
Niederschlag vorhersagen (I)[6312] R: S / D: - Magier kann Niederschlag in 1,5 km/Stufe Umkreis für die nächsten 24 h vorhersagen.	Wetter meistern [1]
Niedrige Intelligenz[16120] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur der Gegenstand erhält eine niedrige Intelligenz.	Wege der Verzauberung [3]
Noble Wiederbelebung[19517] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [20]
Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.	Zuflucht des Verstandes [6]
Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.	Geburtshilfe [1]
Normale Metalle bearbeiten[15875] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige jedes normale Metall außer Eisen und Stahl bearbeiten kann, wenn das Material zu einer Waffe ohne Bonus führen würde.	Anorganisches bearbeiten [3]
Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [6]
Normales Essen erschaffen (F)[8088] R: B / D: P Magier erschafft Nahrung für Stufe Personen für eine Mahlzeit. Magier muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [15]
Normales Getränk erschaffen (F)[8078] R: B / D: P Erschafft 0,5 l pro Stufe eines normalen Getränks (Wasser, Kaffe, Tee o.ä.). Magier muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.	Wege des Feinschmeckers [5]
Normales Metall anpassen (H)[7944] R: S / D: 1h Zauberer kann eine Gliedmaße aus normalem Metall an einen Körper anpassen.	Prothesen [9]
Normales Metall formen (H)[7943] R: S / D: P Zauberer bekommt die Fähigkeiten normales Metall zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Normales Metall bearbeiten dauert 4 Tage.	Prothesen [8]
Obeah[19303] R: ? / D: ?	Talismane [1]
Oberfläche abwerten (F)[8250] R: B / D: P Magier läßt ein Objekt älter, abgenutzter, wertloser usw. aussehen. Objekt erscheint um 1% / Stufe wertloser. So spricht Shir, ein Händler der 20. Stufe diesen Spruch auf ein Langschwert (Wert: 100 SS), das sein Bruder Rint ihm verkaufen will. Shir weist Rint auf einige abgenutzte Stellen hin, die Rint bisher nicht gesehen hatte, und überzeugt ihn, daß das Schwert 80 SS Wert sei (100 - 20%). Rint verkauft es ihm schließlich für 55 SS. Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe entdecken den wahren Wert des Gegenstandes.	Gesetz des Handelns [12]
Objekt schützen I[19924] R: ? / D: ?	Spruchwächter [3]
Objekt schützen II[19931] R: ? / D: ?	Spruchwächter [11]
Obsidianwall[13912] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [15]
Ochsenstärke (F)[6283] R: S / D: 1KR/St Wie 10), aber die Körperkraft des Magiers wird verdreifacht.	Wege der Tiere [20]
Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)	Kampfreflexe [19]
Öffnen / Schließen (F)[8200] R: B / D: - Magier kann jedes normale Schloß öffnen oder schließen.	Gesetz des Packens [8]
Öffnen / Schließen (F)[7831] R: 3m/St / D: - Magier kann ein Schloß öffnen oder schließen. Komplexität kann den Erfolg dieses Zaubers modifizieren (+ & -).	Wege des Entkommens [1]
Öffnen I (F)[6605] R: 30cm/St / D: - Magier kann jedes einfachste Schloß (Schließbolzen) öffnen oder schließen (Schloß ist nur normal verschlossen).	Wege des Entkommens [2]
Öffnen I (F)[4222] R: T / D: - Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.	Wege der Öffnung [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Öffnen II (F)[6607] R: B / D: - Wie 2), aber Magier kann Schlösser des Grads Routine bis Mittel mit folgenden Wahrscheinlichkeiten öffnen / verschließen: Routine (50%), Einfach (40%), Leicht (30%), Mittel (20%).	Wege des Entkommens [4]
Öffnen II (F)[4227] R: T / D: - Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.	Wege der Öffnung [10]
Öffnen III (F)[6611] R: 30cm/St / D: - Wie 2), aber Magier kann alle Schlösser verschließen und mit folgenden Wahrsch. öffnen: Routine (70%), Einfach (60%), Leicht (50%), Mittel (40%), Schwer (30%), sehr Schwer (20%) und extrem Schwer (10%).	Wege des Entkommens [8]
Öffnen IV (F)[6615] R: 30cm/St / D: - Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (80%), Einfach (70%), Leicht (60%), Mittel (50%), Schwer (40%), sehr Schwer (30%) und extrem Schwer (20%), schierer Wahnsinn (10%).	Wege des Entkommens [13]
Öffnen V (F)[6618] R: 30cm/St / D: - Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (90%), Einfach (80%), Leicht (70%), Mittel (60%), Schwer (50%), sehr Schwer (40%) und extrem Schwer (30%), schierer Wahnsinn (20%), Absurd (10%).	Wege des Entkommens [17]
Ohr lösen (F)[5445] R: 30m / D: P Ein Ohr des Ziels wird losgerissen. Bis er geheilt wird, ist sein Hörvermögen um 50% gesenkt (-25 auf Talente auch mit Hören, -50 auf Talente nur mit Hören). Verliert das Opfer beide Ohren, ist es taub.	Fleisch zerstören [9]
Ohren der Kristalle[14715] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [1]
Omen (I)[5962] R: S / D: V Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !	Schicksal meistern [1]
Operation (H)[5821] R: B / D: P Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.	Geburtshilfe [10]
Opfer[19512] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [15]
Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: - Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.	Magie verschmelzen [15]
Organ konservieren (H)[7957] R: B / D: P Zauberer kann ein Organ konservieren (auch außerhalb des Körpers).	Nerven und Organe beherrschen [5]
Organ kontrollieren (U)[8120] R: S / D: 10min/St Magier kann ein Organ oder ein Organsystem total kontrollieren. Durch Kontrolle über die Körperflüssigkeiten und deren Umsatz durch das Organ erlangt er große Kontrolle über seinen Körper. Er kann z.B. seine Blutproduktion, Geschlechtstrieb, Aggressionen, Aussehen (Gehirnchemikalien) kontrollieren. Er kann eine Organfunktion um ± 100% pro 5 Stufen regulieren.	Körper meistern [50]
Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C) Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).	Selbstheilung [30]
Organ regenerieren (H)[3233] R: B / D: P Magier regeneriert ein Organ (außer Gehirn). Organ kann extern oder intern liegen. Erholungszeit 1-10 Tage.	Alte Heilung [30]
Organbehandlung (H S)[6477] R: S / D: P Der Magier kann jedes Organ heilen, das noch nicht völlig zerstört ist, bis auf das Gehirn. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Organe [10]
Organbehandlung (H)[5890] R: B / D: P Magier kann alle inneren und äußeren Organschäden heilen, bis auf Gehirn und Nerven. Erholungszeit: 1-10 Tage, Anwendungszeit:1-10 h.	Gesetz der Organe [16]
Organe heilen (H)[7966] R: B / D: P Zauberer kann jedes Organ, das nicht völlig zerstört wurde heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Nerven und Organe beherrschen [14]
Organe regenerieren (H S)[6482] R: S / D: P Der Magier kann jedes Organ regenerieren (äußerlich oder innerlich), nur nicht das Gehirn. 1-10 h Erholungszeit.	Wege der Organe [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Organe regenerieren (H)[7970] R: B / D: P Zauberer kann ein verlorenes Organ vollständig regenerieren. Prozeß dauert 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage. Ziel bleibt im Koma während der Erholungszeit. Gehirn kann nicht regeneriert werden.	Nerven und Organe beherrschen [30]
Organe Transplantieren (H)[7965] R: B / D: P Zauberer kann ein gesundes Organ übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.	Nerven und Organe beherrschen [13]
Organische Waffen abwehren[16204] R: ? / D: ?	Natur schützen [50]
Organische Waffen I (F)[6128] R: S / D: 1h Magier kann mit den entsprechenden Materialien binnen einer Stunde 1 Kurzbogen, 1/2 Langbogen, 1/3 Kompositbogen oder Armbrust, 1 Speer, 2 Pfeile oder Bolzen, 1/3 Schild, 1 Waffengriff o.ä. herstellen. Alle Objekte haben -5 auf Pool. Der Zauber kann mehrfach gesprochen werden, um entweder ein Objekt zu vollenden und/oder den Bonus auf den Pool um +5 pro Zauber zu erhöhen (Max. +5). Der Bonus auf den Pool ist nicht magisch.	Druidenstab [2]
Organische Waffen II (F)[6132] R: S / D: 1h Wie 2), aber der Grundbonus ist 0, und maximaler Bonus ist +10.	Druidenstab [6]
Organische Waffen III (F)[6139] R: S / D: 1h Wie 2), aber der Grundbonus +5, und maximaler Bonus +15.	Druidenstab [13]
Organische Waffen IV (F)[6147] R: S / D: 1h Wie 13), aber der Grundbonus +10, und maximaler Bonus +20.	Druidenstab [25]
Organisches abwehren[16196] R: ? / D: ?	Natur schützen [9]
Organisches bearbeiten[15997] R: S / D: 24h Wie Holz bearbeiten, außer dass es dem Zauberkundigen erlaubt ist, jedes gewöhnliche organische Material zu bearbeiten.	Organisches bearbeiten [6]
Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [8]
Organisches passieren[16169] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [25]
Organisches reflektieren[16195] R: ? / D: ?	Natur schützen [8]
Organisches schwächen[14258] R: ? / D: ?	Kraft meistern [6]
Organisches zu Staub[14268] R: ? / D: ?	Kraft meistern [16]
Organregeneration (H)[5896] R: B / D: P Magier kann alle inneren und äußeren Organe (inklusive Gehirn und Nerven) in 1-10 Tagen neu wachsen lassen.	Gesetz der Organe [50]
Organtransplantation (H)[5892] R: B / D: P Magier kann ein gesundes Organ übertragen. Anwendungszeit: 1h, Erholungszeit: 1-10 Tage, Verträglichkeit: 10% gleiche Rasse, 50% andere Rasse.	Gesetz der Organe [18]
Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.	Meister der Wahrnehmung [3]
Orns Fluch der Häßlichkeit (F)[6344] R: 30m / D: P Das Aussehen des Opfers fällt auf 1. Jeder, der das Gesicht sieht, oder bis 1m an das Opfer herankommt, muß einen WW machen. Geht er um >50 daneben, so greift er das Opfer an. Auch wenn der Wurf gelingt, so wird einem noch, gelinde gesagt, kotzübel.	Flüche [15]
Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.	Gesetz der Gefängnisse [12]
Ort des Gebundenen[19531] R: ? / D: ?	Tiere binden [14]
Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.	Gesetz der Spuren [14]
Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: - Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.	Gesetz der Spuren [16]
Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.	Geburtshilfe [3]
Ortsvision[15442] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [20]
Otterlunge (F)[6269] R: S / D: 1min/St Magier kann für die Dauer des Zaubers ohne Schaden die Luft anhalten.	Wege der Tiere [6]
Panik[19289] R: ? / D: ?	Seelentod [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Panik (M)[7576] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer wird in allen bedrohlichen Lebenslagen panisch werden und fliehen.	Geisteskrankheiten [5]
Panik (M)[5500] R: 30m / D: P Ziel wird in jeder für ihn gefährlichen Situation fliehen, wenn ihm nicht jedesmal ein Magieresistenzwurf gelingt.	Seelen zerstören [7]
Papier / Pergament herstellen (F)[8403] R: B / D: P Der Magier kann mit den entsprechenden Materialien 10 cm² / Stufe Pergament erstellen. Blätter der gewünschten Größe können erschaffen werden.	Bibliothek meistern [4]
Paraderune[14851] R: ? / D: ?	Geistrunen [8]
Parallele Wirklichkeit (M)[5306] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle Dinge noch gleich aussehen, aber ihre Namen vertauscht wurden (Ein Zwerg heißt Ork, ein Haus heißt Höhle usw.)	Wege der Verwirrung [30]
Paralyse[14942] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [17]
Paranoia[19286] R: ? / D: ?	Seelentod [2]
Paranoia (M)[7605] R: 3m/St / D: P Zwei mögliche Formen: 1) Ziel glaubt, es sei eine bekannte Persönlichkeit oder 2) Ziel glaubt "sie" wären hinter ihm her und spricht von nichts anderem mehr.	Psychose meistern [18]
Paranoia (M)[5498] R: 30m / D: P Ziel glaubt, jeder sei hinter ihm her. Es wird niemandem trauen.	Seelen zerstören [5]
Paranoia heilen (H)[7911] R: B / D: P Heilt ein Ziel von Paranoia und falschen Vorstellungen.	Verstand heilen [18]
Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)	Meister der Wahrnehmung [2]
Parieren (F *)[7108] R: S / D: V Magier kann normal parieren (Serie).	Kampfreflexe [3]
Patzer[19447] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [7]
Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).	Schicksal meistern [30]
Patzer (M)[7764] R: 30m / D: - Ziel patzt mit der Waffe oder läßt einen Gegenstand fallen, den er in der Hand hält. Auf der entsprechenden Patzertabelle würfeln oder würfeln, ob der Gegenstand zerbricht.	Sinne kontrollieren [7]
Patzer (M)[5294] R: 30m / D: - Wie Ungleichgewicht, aber Ziel patzt mit jeder Waffe oder magischem Gegenstand, den er in Händen hält.	Wege der Verwirrung [6]
Pazifismus[19444] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [4]
Pech erschaffen[27018] R: 3m / D: P Der Zauberkundige verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Baumharz, Öl usw.) in Pech der gewünschten Konsistenz, das sich für die Abdichtung eignet. Die Menge der Materialien, die der Zauberkundige in Pech umwandeln kann, beträgt 4 Liter pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert eine Runde pro 4 Liter erzeugtem Pech.	Bauwerke [4]
Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [5]
Pentagramm (F)[8398] R: 3m/St / D: P Erschafft jeden bekannten und benötigten magischen Kreis, ohne daß man ihn zeichnen müßte. Die entsprechenden Kreis... Zauber müssen bekannt sein, sonst handelt es sich nur um eine mehr oder weniger schöne Zierde des Wohnzimmers...	Die kleinen Tricks [30]
Perfekter Klang (F)[8362] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann Stufe Zielen dazu verhelfen, immer genau den richtigen Ton zu treffen (allerdings nur beim Singen...). Kann je nach Wunsch auf Instrumente oder Stimmen angewendet werden.	Gesetz der Musik [8]
Permanent[16031] R: ? / D: ?	Palingenese [50]
Permanent[15991] R: S / D: 24h Wie Täglich X, nur das ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden kann, der dann permanent wirkt.	Mental- & Göttermagie einbetten [50]
Permanent[15904] R: S / D: 24h Wie Wahres Täglich, nur das die Wirkung eines Spruches permanent vorhanden ist.	Grundmagie einbetten [30]
Permanent[15063] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Permanent (F)[3739] R: B / D: P Dieser Spruch kann mit jeder Schwertrune gesprochen werden. Die Rune wird permanent auf dem Gegenstand (bis der Zauber gebrochen wird). Die Fehlerchance ist wie unter A. oben beschrieben. Geht der Zauber fehl, passiert folgendes: 1) Energiepunkte sind verloren. 2) Die Schwertrune wird gelöscht und die Kapazität des Gegenstands sinkt um eins. 3) Der Magier erleidet eine Zauberpatzer (Angriffstabelle +50) und eine Feuerballattacke +50. 4) Der Gegenstand geht zu 70% kaputt (magische haben zusätzlich einen WW). Diese ganze Fehlerprozedur muß noch einmal durchgeführt werden, wenn die Schwertrune das erste Mal angewendet wird.	Schwertrunen [30]
Permanent (U)[4420] R: S / D: P Wie Verlängern II, aber Dauer ist Permanent. Nur ein Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.	Sprüche erweitern [50]
Permanent Eigenschaft senken I (F)[4631] R: 30m / D: P Wie Eigenschaft senken I, aber Abzug ist permanent.	Physische Erosion [5]
Permanent Eigenschaft senken II (F)[4635] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.	Physische Erosion [10]
Permanent Eigenschaft senken III (F)[4640] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.	Physische Erosion [15]
Permanent Eigenschaft senken V (F)[4643] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 25.	Physische Erosion [30]
Permanente Manifestierung[15190] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [50]
Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).	Gesetz der Spuren [30]
Permanenter Kristall (F)[3555] R: B / D: P Verzaubert einen Kristall permanent und versieht ihn mit einem Kristallsicht- und Kristallstimme-Zauber von unbegrenzter Reichweite und Dauer. Jeder, egal ob Zauberer oder nicht, kann diesen Kristall zum Beobachten benutzen. Einstimmungsschwierigkeiten für den Benutzer werden vom Meister definiert.	Kristallvisionen [50]
Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.	Waffen verändern [17]
Permanenz[15950] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [30]
Personifizierte Fassade (E)[4908] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.	Verkleidungen [7]
Personifizierte Stimme (E)[4909] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.	Verkleidungen [8]
Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.	Klinge des Kriegers [3]
Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.	Phantomgesicht [8]
Pestizide (F)[8280] R: Sicht / D: P Tötet oder vertreibt Insekten aus einem Gebiet.	Gesetz des Farmers [18]
Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.	Wege finden [11]
Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.	Gesetz der Spuren [25]
Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.	Zuflucht des Verstandes [40]
Pfadfinden (1500m) (I c)[6948] R: 1500m / D: C Magier erfährt, wo im Umkreis Wege lang laufen, aber er erfährt nur den nächsten Punkt auf diesem Weg, nicht wo lang der Weg führt. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.	Pfade beherrschen [5]
Pfadfinden (30Km) (I c)[6956] R: 30Km / D: C Wie oben mit Reichweite 30 Km.	Pfade beherrschen [13]
Pfadfinden (7,5km)[6952] R: 7,5km / D: C Wie oben mit Reichweite 7,5 Km.	Pfade beherrschen [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Pfadkontrolle (F)[6090] R: S / D: 10min/St Magier kann einen Pfad durch Pflanzen öffnen und schließen (Auch gleichzeitig, er öffnet dann vor sich den Pfad, und schließt ihn hinter sich wieder).	Bäume meistern [7]
Pfadwissen (I)[6944] R: S / D: - Magier erfährt Herkunft und das nächste "Ziel" jedes Pfades in 3m Umkreis.	Pfade beherrschen [1]
Pferch (F)[8067] R: 30m/St / D: 1Tag/St Erschafft ein Gebiet, das bestimmte (bis Stufe) Tiere nicht mehr verlassen werden. Pferch kann bis 100 m² / Stufe groß sein. Wirkt nur auf domestizierte Tiere.	Wege der Tierhaltung [17]
Pflanzen beleben (F)[4791] R: 30m / D: 1min/St Magier kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.	Natur meistern [30] und Pflanzen meistern [50]
Pflanzen beschwören I (F)[6211] R: 3m / D: V Produziert Grundbewachs wie Gras, Stauden und kleine Büsche im Umkreis von 1,5 km/St. Werden diese Pflanzen in einer Gegend erzeugt, die sie nicht ernähren kann, werden sie sterben.	Natur beschwören [16]
Pflanzen beschwören II (F)[6212] R: 3m / D: V Wie 16), erzeugt aber große Bäume und Kletterpflanzen, die extrem dicht sind.	Natur beschwören [17]
Pflanzen beschwören III (F)[6213] R: 3m / D: V Wie 16) und 17) zusammen plus fleischfressende Pflanzen, die einen ganzen Mann verschlingen können.	Natur beschwören [18]
Pflanzen heilen (H)[6085] R: B / D: P Magier kann eine Pflanze (keinen Baum) von einer Verletzung heilen. Verletzung bekommt einen WW basierend auf der Schwere / Ausdehnung der Stelle.	Bäume meistern [2]
Pflanzen kontrollieren I[16211] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [8]
Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.	Gesetz der Natur [14]
Pflanzen kontrollieren III[16214] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [11]
Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.	Gesetz der Natur [19]
Pflanzen kontrollieren V (F)[4783] R: 30m / D: 1min/St Magier kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.	Natur meistern [14] und Pflanzen meistern [15]
Pflanzen lokalisieren (F)[4777] R: 1 / D: 1min/St Magier kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.	Pflanzen meistern [6] und Natur meistern [8]
Pflanzen studieren (I)[3741] R: 1 / D: 1minute Der Magier studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Wege der Körperveränderung [1]
Pflanzen wiederherstellen[16151] R: ? / D: ?	Anreicherung [20]
Pflanzenfassade[16191] R: ? / D: ?	Natur schützen [3]
Pflanzenfassade (F)[6936] R: S / D: 1min/St Der Magier sieht aus wie eine Pflanze. Er verändert sich nicht und riecht und fühlt sich auch nicht anders an, es ist nur eine visuelle Illusion.	Verkleidungen der Natur [10]
Pflanzenfassade (F)[6152] R: S / D: 10min/St Magier erscheint als Pflanze. Magier behält seine Größe, riecht nicht und fühlt sich auch nicht wie die Pflanze an.	Formen der Natur [3]
Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.	Wissen über Holz [4]
Pflanzenfassade (F)[3743] R: S / D: 10min/St Der Magier erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.	Wege der Körperveränderung [3]
Pflanzenform[16197] R: ? / D: ?	Natur schützen [10]
Pflanzenform (F)[6940] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenfassade, aber Magier nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.	Verkleidungen der Natur [20]
Pflanzenform (F)[6159] R: S / D: 10min/St Wie 3), aber mit einer studierten Pflanze. Gefühl und Geruch wie die Pflanze. Masse kann zw. 75 % und 200 % variieren.	Formen der Natur [10]
Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.	Wissen über Holz [17]
Pflanzenform (F)[3750] R: S / D: 10min/St Der Magier kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.	Wege der Körperveränderung [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Pflanzenhaut (D *)[6089] R: S / D: 1KR/St Die Haut des Magiers wie so hart wie Borke (Entspricht RS 4 gegen Magie).	Bäume meistern [6]
Pflanzenkrankheit heilen[16147] R: ? / D: ?	Anreicherung [12]
Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 1min/St Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.	Pflanzen meistern [3] und Natur meistern [3]
Pflanzensprache (I)[6955] R: S / D: 1min/St Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Pflanzenart.	Pfade beherrschen [12]
Pflanzensprache (I)[6086] R: S / D: 1min/St Magier spricht die Sprache einer Pflanzenart. Die meisten Pflanzen haben keine Sprache !	Bäume meistern [3]
Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.	Gesetz der Natur [11]
Pflanzenwachstum (F)[4778] R: B / D: P Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.	Pflanzen meistern [7] und Natur meistern [9]
Pflanzenwachstum (x10) (F)[6101] R: B / D: P Wie 11), aber die Maximalgröße wird verzehnfacht.	Bäume meistern [18]
Pflanzenwachstum (x2) (F)[6088] R: B / D: P Magier kann die potentielle Maximalgröße einer Pflanze verdoppeln. Die voll ausgewachsene Pflanze wird also doppelt so groß sein, wie eine normale.	Bäume meistern [5]
Pflanzenwachstum (x3) (F)[6091] R: B / D: P Wie 5), aber die Maximalgröße wird verdreifacht.	Bäume meistern [8]
Pflanzenwachstum (x5) (F)[6094] R: B / D: P Wie 5), aber die Maximalgröße wird verfünffacht.	Bäume meistern [11]
Pflanzenwachstum x10 (F)[4789] R: B / D: P Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [20] und Natur meistern [20]
Pflanzenwachstum x3 (F)[4781] R: B / D: P Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [10] und Natur meistern [12]
Pflanzenwachstum x5 (F)[4786] R: B / D: P Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.	Pflanzen meistern [13] und Natur meistern [17]
Pflanzenwissen (I)[3751] R: S / D: 10min/St Magier erhält Informationen über eine studierte Pflanze.	Wege der Körperveränderung [11]
Pflege (F)[8132] R: B / D: P Pflegt Kleidung (Bügeln, stärken, Leder fetten u.ä.).	Kleidung meistern [12]
Phantom Landen (F *)[6577] R: S / D: - Der Magier landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.	Phantombewegungen [12]
Phantomschritt (F)[6569] R: S / D: 1min/St Der Magier bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.	Phantombewegungen [4]
Phobie (M)[7606] R: 3m/St / D: P Ziel flüchtet mit 90% vor einer bestimmten Sache (Wasser, Pferde ...). Kann er nicht fliehen, so kämpft er auf -50, bis er fliehen kann.	Psychose meistern [19]
Phobie (M)[7577] R: 30m / D: P Wie Neurose, aber das Opfer fürchtet die Sache und hat nur eine 25% Chance, sich dazu zu zwingen, Mit 10% Wahrscheinlichkeit wird er vor der Sache fliehen.	Geisteskrankheiten [6]
Phobie heilen (H)[7912] R: B / D: P Heilt Phobien und Phobien-ähnliche Krankheiten.	Verstand heilen [19]
Phrase (I *)[3357] R: 1 / D: 3? Wie oben, aber das Ziel muß mittels Geist speichern (Stufe 5) bekannt sein, und die Reichweite ist größer.	Ferne Stimme [7]
Phrase (I *)[3351] R: B / D: 3? Magier kann 3 Worte oder Bilder an ein anderes Individuum übertragen. Sprache ist unbedeutend, da die Bilder telepathisch übertragen werden.	Ferne Stimme [1]
Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).	Verstand beherrschen [25]
Physischer Zustand (I)[8155] R: B / D: - Gibt dem Magier alle Informationen über den körperlichen Zustand des Ziels (Blutdruck, Puls, Cholesterin, Zahl der weißen Blutkörperchen usw.). Magier erfährt alle momentanen Krankheiten / Wunden / Gifte im Körper des Ziels und alle, die in nächster Zeit drohen.	Heilung [11]
Picke (F)[8293] R: S / D: 10min/St Erschafft eine mental kontrollierte magische Spitzhacke.	Gesetz des Bergbaus [8]
Plage[19484] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Plage (F)[6365] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur bekommt das Ziel eine `Plage`. 95% der Zeit stirbt er (10min lang), die letzten 5% glaubt er, daß er überlebt hätte, wird aber statt dessen Überträger. Alle in 1.5 m Entfernung werden angesteckt, wenn sie nicht widerstehen.	Krankheiten [50]
Plätten (P)[5282] R: S / D: 10min/St Magier `plättet` sich soweit, bis er nur noch zwei Dimensionen hat. Er kann so nicht mehr von der Seite gesehen werden und durch Ritzen gleiten.	Verstecken [13]
Plattenrüstung verstärken (F)[7859] R: B / D: 1min/St Der Magier kann den Rüstungsschutz von Plattenrüstungen um 4 Punkte oder von Kettenrüstungen um 8 Punkte erhöhen.	Ritter`s Rüstung [8]
Plattform I (F)[4967] R: 3m / D: 10min/St Der Magier kann eine transparente Plattform aus Energie schaffen, die das doppelte Gewicht des Magiers trägt. Die Plattform ist unbeweglich und rund mit einem Durchmesser von 6m. Sie kann (Gewicht des Magiers x2) Trefferpunkte hinnehmen, bis sie zerstört ist.	Fortbewegung [6]
Plattform II (F)[4975] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform I, aber der Magier kann mit einer KR Konzentration die Plattform auf- und abwärts mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegen, jedoch nicht horizontal. Er kann sie jedoch in jede Richtung rotieren lassen.	Fortbewegung [15]
Plattform III (F)[4977] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform II, aber der Magier kann sie in jede Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30m pro Kampfrunde bewegen.	Fortbewegung [25]
Plattform IV (F)[4979] R: 3m / D: 10min/St Wie Plattform III, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren und die Geschwindigkeit ist 100m pro KR.	Fortbewegung [35]
Plötzliche Dunkelheit[13903] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [6]
Plötzlicher Ton (F)[3445] R: 100m / D: - Erzeugt ein sehr lautes, plötzliches Geräusch direkt am Ohr des Ziels. Es ist 1 KR pro 5 Fehlwurf benommen.	Gesetz der Geräusche [3]
Plötzliches Geräusch (6m) (F)[4842] R: 6mR / D: - Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 6mR betroffen.	Geräusche formen [11]
Plötzliches Geräusch (F)[4835] R: 30m / D: - Erzeugt ein plötzliches, sehr lautes Geräusch an den Ohren eines Ziels, das dadurch für 1KR/5 Fehlschlag benommen ist.	Geräusche formen [4]
Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: - Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.	Wege des Lichts [5]
Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: - Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.	Licht formen [5] und Gesetz des Lichts [5]
Polarisieren[19926] R: ? / D: ?	Spruchwächter [6]
Polarität umkehren (F)[3655] R: B / D: P Magier kann die magnetischen Pole eines Objektes vertauschen.	Magnetische Wege [5]
Pole lokalisieren (I)[3652] R: B / D: - Magier kann die Pole eines magnetischen Objektes finden und bestimmen.	Magnetische Wege [2]
Pole verändern (F)[3656] R: 3m/St / D: P Magier kann den magnetischen Nordpol eines Objektes an eine beliebige Stelle verschieben.	Magnetische Wege [6]
Polieren (F)[8127] R: B / D: P Magier kann ein Objekt polieren (Schuhe, Sattel, Schmuck u.ä.).	Kleidung meistern [7]
Pool vergrößern (U *)[5398] R: S / D: 1KR/St Magier erhält einen Bonus von +1 / Stufe auf jeden Pool für Waffenlosen Kampf für die Dauer dieses Spruchs.	Meister des waffenlosen Kampfes [25]
Portal[16060] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [3]
Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.	Erhabene Brücke [6]
Portal des Geistes (I M F)[3711] R: 1 / D: (C) Wie Vision der Stimme, aber wenn beide einverstanden sind, kann der Magier das ziel zu sich hin teleportieren oder umgekehrt. Ziel und Magier müssen sich durch das Portal die Hand reichen und sich hindurchziehen. Fesseln, die den Magier oder das Ziel an einen Gegenstand binden oder die Hände nicht freilassen für den Kontakt verhindern den Transport.	Primitive Stimme [16]
Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.	Wege der Konstruktionen [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.	Gesetz der Gefängnisse [10]
Portschlüssel (F)[26055] R: B / D: bis angewendet Der Zauberkundige kann einen Gegenstand mit einem heiligen Symbol seiner Gottheit versehen und somit zu einem persönlichen Portschlüssel machen. Dem Portschlüssel muss ein Wort als Auslöser zugeordnet werden. Wenn der Besitzer des Gegenstandes das Wort spricht, wo wird er sofort zu dem Ort der Wiederkehr des Zauberkundigen (siehe Spruch Wiederkehr (F *)) teleportiert. Wenn der Besitzer das Wort rückwärts spricht, so wird der Zauberkundige zu dem Besitzer teleportiert. Der Zauberkundige kann hierbei allerdings wählen, ob er dem Transport zustimmt oder nicht. Der Portschlüssel wird auf alle Fälle nach einer Benutzung unwirksam, bis der Spruch erneuert wurde. Pro Zauberkundiger können maximal Stufe/5 (aufgerundet) aktive Portschlüssel existieren. Ein neuer Portschlüssel kann nur dann gefertigt werden, wenn diese Zahl noch nicht erreicht wurde!	Kanäle [26]
Prallfeld (F)[14309] R: B / D: C Erschafft ein Abstoßungsfeld um ein Ziel herum. Alles, was danach mit dem Ziel in physikalischen Kontakt kommt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln. Bei einem Fehlschlag erfolgt eine Abstoßung mit der gleichen Kraft, die auf das Ziel ausgeübt wurde. Dieser Zauber gibt keine Boni für den Kampf. Das Ziel darf nicht schwerer sein als das Gewicht des Zaubernden multipliziert mit seiner Stufe.	Gesetz der Gravitation [13]
Priesterliche Arbeit[19498] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [1]
Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.	Zeremonien [12]
Primäre Grundmagie brechen (F)[8399] R: S / D: C Erschafft ein Gebiet von 30 cm / Stufe Radius, in dem alle Zauber einen WW gegen die Stufe des Magiers machen müssen, oder nicht wirken. Dieser Zauber unterbricht nur die Verbindung der primären Grundmagie zu einer Quelle der Macht, die beim zaubern angegeben werden muß.	Die kleinen Tricks [50]
Primäre Grundmagie brechen (F)[3630] R: 1 / D: 1KR/St Wie oben, aber gegen Prim. Grundmagie.	Magische Verteidigung [10]
Primäre Grundmagie Schild (F)[3642] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.	Magische Verteidigung [17]
Private Welt (M)[7777] R: 30m / D: P Das Opfer lebt in seiner privaten Phantasiewelt und wird völlig vom Magier kontrolliert wenn dieser sich konzentriert, keine Aktivitäten oder Sinneseindrücke werden ausgeführt / aufgenommen.	Sinne kontrollieren [50]
Privater Schirm †[16095] R: B / D: P Diese Schutz dämpft alle Geräusche, die von innerhalb oder außerhalb des Raumes kommen. Dies hat keinen Einfluss darauf, wie sich die Insassen des Raumes gegenseitig hören. Alle betroffenen Hörwahrnehmungen liegen bei -50.	Schutz für Festungen [2]
Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.	Kampfreflexe [15]
Programm speichern (I)[7106] R: S / D: - Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.	Kampfreflexe [1]
Programmiertes wartendes Hologramm (F)[3588] R: 30m / D: V Wie Wartendes Hologramm, aber es kann einfache Bewegungen machen / Geräusche von sich geben. Sprache kann programmiert werden, aber nur Stufe des Magiers an Wörtern. Das Bild kann sich nur innerhalb der Reichweite bewegen.	Licht erschaffen [16]
Projiziertes Licht[16325] R: ? / D: ?	Sternenlicht [1]
Projiziertes Licht[14800] R: ? / D: ?	Lichtmagie [2]
Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.	Wege des Lichts [1]
Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 10min/St Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.	Wege der Elemente [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).	Schicksal meistern [2]
Proportionen (F)[8442] R: B / D: 1h/St Verändert die Körperproportionen des Ziels so, daß es den Vorstellungen des Magiers angepaßt wird. So könnte ein fetter Kerl plötzlich muskulös aussehen oder umgekehrt.	Wege des Äußeren [19]
Proportionen kontrollieren (U)[8116] R: S / D: P Magier kann seine Körperproportionen nach seinem Willen umgestalten. Zu- oder Abnahme von Gewicht dauert noch normal lange, aber der Magier kann festlegen, an welchen Stellen dies erfolgt.	Körper meistern [19]
Prosaische Magie analysieren (I)[6535] R: 30m / D: - Analysiert einen aktiven Zauber der prosaischen Magie. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).	Analysen [16]
Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C Wie oben, aber mit 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [9]
Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C Wie oben, aber mit 30m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [13]
Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.	Wege der Gegenzauber [5]
Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).	Wege der Gegenzauber [1]
Prosaische Magie brechen (F)[3618] R: 1 / D: 1KR/St Alle Zauber der Prosaischen Magie im Umkreis müssen einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder werden gebrochen.	Magische Verteidigung [4]
Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.	Wege der Gegenzauber [16]
Prosaische Magie entdecken[14458] R: ? / D: ?	Abschätzen [1]
Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdecken [1] und Entdeckung meistern [1]
Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.	Wege der Entdeckung [1]
Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [6] , Schutz vor Zaubern [6] und Spruchschutz [8]
Prosaische Magie Schild (F)[3632] R: S / D: 1KR/St Erschafft einen magischen Schild vor dem Magier, der 1/ Stufe von allen frontalen Angriffen mit Pros. Magie abzieht (Angriffssprüche und Elementenangriffe). Wenn der Magier in der KR keine anderen Aktionen ausführt, kann er einen Angriff parieren.	Magische Verteidigung [10]
Prosaische Magie Treffer[13997] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [15]
Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters. Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.	Gegenzauber [7]
Prosaische Magie untersuchen[14402] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [1]
Prosaische Magie Vermehrung (F)[3477] R: S / D: 1KR Wie oben, aber für Magier der Prosaischen Magie.	Gesetz der Magie [11]
Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.	Schutz vor Zaubern [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.	Spruchschutz [17] und Spruchschutz [18]
Prothese (F)[8436] R: B / D: 1h/St Läßt jede existierende Prothese für die Dauer absolut lebendig aussehen.	Wege des Äußeren [13]
Protoplasma erschaffen I (F)[3674] R: 3m/St / D: P Magier erschafft einen Protoplasmaschleim aus totem organischen Material oder Asche. Magier erschafft Stufe Liter Schleim pro KR aus derselben Menge Ausgangsmaterial.	Materie manipulieren [2]
Protoplasma erschaffen II (F)[3679] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber Magier kann 1 m3 pro Stufe und KR erschaffen.	Materie manipulieren [7]
Protoplasma erschaffen III (F)[3684] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 15) m3 pro Stufe und KR erschaffen.	Materie manipulieren [12]
Protoplasma erschaffen IV (F)[3690] R: 3m/St / D: P Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 10) m3 Protoplasma erschaffen.	Materie manipulieren [18]
Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: - Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.	Meister der Wahrnehmung [14]
Psi-Metamorphorse studieren[15296] R: ? / D: ?	Metamorphose [5]
Psi-Metamorphose[15300] R: ? / D: ?	Metamorphose [12]
Psyche entdecken[15413] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [1]
Psychose (M)[7579] R: 30m / D: P Wie Phobie, aber das Opfer hat nur eine 10% Chance zur Selbstkontrolle und flieht mit 50% Wahrscheinlichkeit.	Geisteskrankheiten [9]
Psychose entdecken (I)[7894] R: S / D: - Magier erfährt, ob ein Ziel eine Psychose hat, aber nicht welche.	Verstand heilen [1]
Psychose unterdrücken (H)[7898] R: B / D: 1Tag/St Magier kann den Effekt jeder Geisteskrankheit (auch mag.) unterdrücken.	Verstand heilen [5]
Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.	Zauber verbessern II [30]
Punkt der Wiederkehr (F *)[5611] R: S / D: - Zauberer kann zu einem vorher bestimmten Punkt zurückkehren (bis (15 x Stufe) Km. Zauberer kann nur einen Punkt der Wiederkehr haben.	Erhabene Bewegungen [30]
Puppe (F)[8320] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann bis Stufe Puppen erschaffen, die sich nach Belieben des Magiers bewegen. Dieser Zauber erzeugt keine Geräusche.	Gesetz der Unterhaltung [12]
Pustekuß *[14602] R: ? / D: ?	Küsse [30]
Pyrokinese I[14152] R: ? / D: ?	Ferntanz [4]
Pyrokinese II[14156] R: ? / D: ?	Ferntanz [9]
Pyrokinese IV[14160] R: ? / D: ?	Ferntanz [14]
Qualen[19475] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [13]
Quelle bestimmen (I)[3597] R: S / D: - Magier erfährt die Quelle der entdeckten Magie (z.B.: Göttermagie).	Magie meistern [2]
Quelle der Macht wechseln (F)[3491] R: S / D: P Magier kann einen seiner Sprüche in eine andere Quelle der Macht kopieren (z.B.: Göttermagie zu Mentalmagie). Der kopierte Zauber wirkt dann wie von der veränderten Magieart.	Gesetz der Magie [70]
Quelle einordnen (I *)[3467] R: 3m/St / D: - Magier kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.	Gesetz der Magie [2]
Quelle wechseln (F)[3483] R: S / D: 1min/St Magier macht für alle Zauber, die gegen ihn geworfen werden nur noch WW für die Quelle der Macht, die er sich aussucht. Angreifender Zauber wechselt seine Magieart.	Gesetz der Magie [17]
Quirin (Verräterstein)[19309] R: ? / D: ?	Talismane [7]
Rache[14834] R: ? / D: ?	Befehle [13]
Radius[19997] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [18]
Radius I (U)[4581] R: S / D: V Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.	Zauber verbessern II [16]
Radius vergrößern I[19986] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [5]
Radius vergrößern II[19988] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Radius vergrößern III[19992] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [13]
Radius verringern I[19985] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [3]
Radius verringern II[19987] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [7]
Radius verringern III[19990] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [11]
Rahmen (F)[8343] R: S / D: C Magier kann einen perfekten Rahmen in einem Gebiet von 10 m² / Stufe mit gerade vorhandenen Materialien machen (z.B. kann er ein perfektes quadratisches Fundament, Mauer o.ä. erschaffen). Magier kann beliebige Vielecke erschaffen.	Gesetz der Struktur [12]
Ramme (F)[3279] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft eine Ramme aus magischer Energie, die mit +1 / Stufe attackiert (Fall/Crush Table ???)	Befestigungen meistern [19]
Rammen (F)[5549] R: 3m/St / D: P Erschafft eine magische Ramme, die der Magier zur Attacke gegen Objekte und Wesen einsetzen kann. Ramme verursacht kritische Treffer durch stumpfe Waffen mit +2 pro Stufe des Magiers.	Wege des Zerreißens [19]
Rammschutz (F)[8188] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann Schaden an seinem Schiff bei Rammanövern verhindern, indem er entweder die Bug- oder die Hecksektion verstärkt.	Gesetz des Segelns [20]
Rasche Regeneration[19439] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [30]
Rasse speichern (S)[3212] R: B / D: - Magier speichert Unterschiede bei der Heilung verschiedener Rassen und Geschlechter für andere Sprüche dieser Liste.	Alte Heilung [1]
Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.	Verändern [7]
Rasse verschleiern (P)[4886] R: 3m / D: 10min/St Bei mentaler oder magischer Untersuchung erscheint das Ziel als Angehöriger einer vom Zaubernden ausgewählten Rasse.	Sinne des Verstandes formen [3]
Raten[16281] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [1]
Raten (I *)[7002] R: S / D: - Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).	Ahnung [3]
Raten (I)[6874] R: S / D: - Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%.)	Antworten [1]
Raten (I)[6625] R: S / D: - Wenn der Magier eine Wahl hat, über die er wenig oder keine Informationen besitzt, so kann er mit diesem Spruch die Chancen um 25% zu seinem Gunsten verbessern.	Zeitsinn [2]
Raten (I)[6026] R: S / D: - Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.	Wege finden [2]
Raten *[15213] R: ? / D: ?	Visionen [1]
Raten *[14623] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [1]
Rauch[14910] R: ? / D: ?	Worte der Macht [5]
Rauchabzug (F)[8029] R: B / D: 1h/St Läßt jeden Rauch, Dämpfe usw. in einem Gebiet abziehen.	Schmieden [3]
Rauchwolke (F)[8386] R: 3m/St / D: 1KR Erschafft eine 0,03 m³ große Rauchwolke von beliebiger Form und Farbe.	Die kleinen Tricks [10]
Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [12]
Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [9]
Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [16]
Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.	Ahnung [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Raumfluch (F)[14038] R: 30m / D: P Erlaubt dem Zaubernden, einen Raum mit einem Fluch zu belegen. Der Raum darf nicht größer sein als 3 x 3 x 3 m³. Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Zu den Wahlmöglichkeiten gehören der Rückgang des Geschäfts, die Verschlechterung der Qualität der Kunden, der Ruf des Raums, dass es dort spukt, der Verfall des Raums, usw.	Gesetz der Rache [9]
Rechnen (I)[8243] R: S / D: 1min/St Magier wird zum menschlichen Taschenrechner. Nur einfache Rechnungen (Grundrechenarten u.ä.).	Gesetz des Handelns [5]
Rechnen I *[15800] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [7]
Rechnen II *[15804] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [11]
Rechnen III *[15808] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [17]
Rechtschaffener Kampf[19502] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [5]
Rechtschaffenes entdecken (P)[6556] R: 30m / D: - Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Rechtschaffen" ist.	Detektivsinne [14]
Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [3]
Reflektieren (F)[6291] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier reflektiert die Sonne von einem 1 m2 / Stufe Gebiet um entweder Signale zu geben, oder das Gebiet vor Sonne zu schützen.	Wege des Überlebens [3]
Reflektierte Ebenbilder (F)[3582] R: 6m / D: C Erschafft (Stufe des Magiers / 2) Ebenbilder des Magiers. Die Bilder können sich nicht bewegen und sehen alle gleich aus. Glaubwürdigkeit wie in Hologramm I.	Licht erschaffen [8]
Reflektionen I (F D)[3585] R: B / D: C Erschafft ein reflektierendes Feld um das Ziel, das einen Bonus von +30 auf alle Angriffe mit Licht gibt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (2 x Stufe des Magiers) wird der Angriff auf den Urheber zurückgeworfen. Es kann nur ein Angriff pro Kampfrunde reflektiert werden.	Licht erschaffen [13]
Reflektionen II (F D)[3589] R: B / D: C Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +50 und es können zwei Angriffe pro Kampfrunde reflektiert werden.	Licht erschaffen [17]
Regen beschwören (F)[6206] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Regen.	Natur beschwören [11]
Regen machen (F)[5150] R: V / D: 10min/St Wenn am Himmel Wolken sind, regnet`s (draußen) während des Spruchs.	Gesetz des Wassers [13]
Regen rufen (F c)[5751] R: 1.5Km / D: 1min/St (C) Magier beschwört einen Regen mittlere Intensität. Der Regen stört auf kurze Distanz die Sicht zu 25% und auf lange Distanz zu 75% (-25%/-50% auf Fernkampfattacken).	Wege des Wetters [20]
Regen rufen (F c)[5221] R: 30m R / D: C Läßt es in 30m Umkreis um den Magier regnen, Stärke des Regens richtet sich nach der Luftfeuchtigkeit.	Flüssigkeiten verändern [7]
Regen stoppen (150m) (F)[5466] R: 150m / D: 24h Für 1h pro Stufe wird in 150m Umkreis kein Niederschlag fallen.	Flüssigkeiten zerstören [11]
Regen stoppen (30m) (F)[5462] R: 30m / D: 24h Für 1h pro Stufe wird in 30m Umkreis kein Niederschlag fallen.	Flüssigkeiten zerstören [7]
Regen zu Schnee (F)[5096] R: 1 / D: Solange wie es regnet Verwandelt allen Regen in 1,5Km Umkreis in Schnee. Radius verringert sich pro 5 °C über dem Gefrierpunkt um 150m.	Gesetz des Eises [25]
Regenbogen (E)[3579] R: 1 / D: 1min/St Erschafft einen Regenbogen, der innerhalb der Reichweite beginnt und endet, wo immer der Magier es will. Alle, die ihn sehen, müssen einen Widerstandswurf machen, oder sie schauen ihn an, bis der WW in einer der nächsten Runden klappt. Sie sind sich jedoch aller Attacken bewußt, die sie sonst auch wahrnehmen würden.	Licht erschaffen [5]
Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.	Leuchten [15]
Regenbogen c[16331] R: ? / D: ?	Sternenlicht [10]
Regenbogen V[14812] R: ? / D: ?	Lichtmagie [14]
Regenbogen X[14819] R: ? / D: ?	Lichtmagie [25]
Regeneration[19432] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [14]
Regeneration I (H c *)[7920] R: B / D: C Heilt 1W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.	Schäden beherrschen [4]
Regeneration I (H c s *)[5706] R: T / D: C Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Magier bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.	Wege der Heilung [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Regeneration I (H S c *)[6453] R: S / D: C Gibt pro KR einen Lebensenergie- und Konditionspunkt zurück, solange der Heiler sich konzentriert.	Wege der Oberfläche [4]
Regeneration II (H c *)[7926] R: B / D: C Heilt 2W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.	Schäden beherrschen [10]
Regeneration II (H c *)[5711] R: T / D: C Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.	Wege der Heilung [12]
Regeneration II (H S c *)[6459] R: S / D: C Gibt pro KR zwei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert.	Wege der Oberfläche [10]
Regeneration III (H c *)[7931] R: B / D: C Heilt 3W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.	Schäden beherrschen [15]
Regeneration III (H c *)[5715] R: T / D: C Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.	Wege der Heilung [18]
Regeneration III (H S c *)[6463] R: S / D: C Gibt pro KR drei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert	Wege der Oberfläche [15]
Regeneration V (H c *)[5717] R: T / D: C Heilt 5 Schadenspunkte pro Kampfrunde.	Wege der Heilung [25]
Regenerieren (H)[3234] R: B / D: P Magier kann jeden Schaden (auch Gehirn) in 10-100 Tagen (je nach Schwere) heilen. Magier bleibt in Stasis, solange das Ziel sich erholt.	Alte Heilung [50]
Regenvorhersage[16266] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [3]
Regenvorhersage (I)[5740] R: - / D: - Zauberer kann mit 95% die Zeit und Art des nächsten Gewitters vorhersagen. 15 min. über die nächsten 24h.	Wege des Wetters [2]
Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).	Haftung meistern [20]
Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).	Haftung meistern [25]
Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.	Haftung meistern [17]
Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.	Haftung meistern [18]
Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).	Haftung meistern [13]
Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).	Haftung meistern [14]
Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.	Haftung meistern [30]
Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.	Haftung meistern [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.	Haftung meistern [10]
Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.	Haftung meistern [19]
Reichweite (F)[8359] R: 3m/St / D: 1min/St Magier erweitert den Bereich seiner Stimme und beherrscht nun alle Stimmlagen: Baß, Alt, Tenor und Sopran. Diese neue Reichweite seiner Stimmlage enthält alle Töne, die je ein Mensch produziert hat.	Gesetz der Musik [5]
Reichweite ausdehnen II[19524] R: ? / D: ?	Tiere binden [7]
Reichweite ausdehnen III[19530] R: ? / D: ?	Tiere binden [13]
Reichweite ausdehnen IV[19533] R: ? / D: ?	Tiere binden [17]
Reichweite ausdehnen V[19536] R: ? / D: ?	Tiere binden [25]
Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.	Gesetz des Vertrauten [3]
Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.	Gesetz des Vertrauten [9]
Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.	Gesetz des Vertrauten [14]
Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.	Gesetz des Vertrauten [18]
Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.	Zauber verbessern II [8]
Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.	Zauber verbessern II [13]
Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.	Zauber verbessern II [17]
Reine Absolution (F *)[6821] R: 15m / D: V Wie Absolution, aber Seele kommt nur durch Wiederbelebung zurück.	Kanäle [20]
Reine Absolution (F *)[6393] R: 15m / D: V / WW:-20 Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.	Schwarze Magie [20]
Reine Absolution (M)[5511] R: 30m / D: V / WW:-20 Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbelebung zurückgeholt werden.	Seelen zerstören [50]
Reine Beschwörung (F M c)[6808] R: 30m / D: C Wie Beschwörung I, aber Magier kann eine bestimmte Kreatur erschaffen, die so lange bleibt, wie er sich konzentriert. Die Stufe der Kreatur ist zufällig.	Beschwörungen [30]
Reinheit (F)[8031] R: B / D: 1h/St Verhindert, das sich bildende Asche, Kohle o.ä. mit dem Stahl verbindet und erhöht so die Reinheit des Stahls immens.	Schmieden [5]
Reinheit beurteilen (I)[8286] R: B / D: - Magier kann die Reinheit (± 2%) eines Metalls bestimmen.	Gesetz des Bergbaus [1]
Reinigen[14776] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [1]
Reinigen (F)[8089] R: B / D: P Reinigt Essen von gefährlichen Organismen, verdorbenen Anteilen usw. Wird dieser Zauber auf vergiftetes Essen geworfen, muß ein WW gemacht werden. Jedes Gift, das nicht widersteht wird entfernt.	Wege des Feinschmeckers [16]
Reinigen (F)[6647] R: B / D: - Der Magier kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.	Austreibungen [1]
Reise des Geistes I[15414] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [4]
Reise des Geistes II[15415] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [8]
Reise des Geistes III[15418] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [14]
Reise des Geistes IV[15422] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [19]
Reise des Geistes V[15424] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [25]
Reisetanz I[14171] R: ? / D: ?	Reisetänze [4]
Reisetanz II[14175] R: ? / D: ?	Reisetänze [9]
Reisetanz III[14180] R: ? / D: ?	Reisetänze [14]
Reißen (F)[5532] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes reißende Material (Papier, Fließ usw.) reißen lassen. Abgerissenes Stück ist max. 50% der Ausgangsmasse.	Wege des Zerreißens [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Reitgelegenheit beschwören (M)[6670] R: 1 / D: P Magier ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.	Inspiration/ Eingebung [11]
Rennen[14174] R: ? / D: ?	Reisetänze [7]
Rennen (F)[7842] R: S / D: 10min/St Magier kann mit 4x Gehgeschwindigkeit rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Stoppt er, oder macht etwas anderes, endet der Zauber.	Wege des Entkommens [12]
Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.	Geschwindigkeit [1]
Rennen I (F *)[4943] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [5]
Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.	Wege der Schnelligkeit [1]
Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [11]
Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [16]
Rennen wie ein Reh II (F)[6267] R: S / D: 10min/St Magier kann sich mit doppelter Wandergeschwindigkeit bewegen (während des Zaubers), ohne Ausdauer zu verlieren.	Wege der Tiere [4]
Rennen wie ein Reh III (F)[6276] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 3 x Wandergeschwindigkeit.	Wege der Tiere [13]
Rennen wie ein Reh IV (F)[6282] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 4 x Wandergeschwindigkeit.	Wege der Tiere [19]
Reorganisieren (F)[3574] R: B / D: P Der Magier kann die Eigenschaften eines Ziels komplett neu arrangieren (nicht die Boni oder Mali aufheben!).	Kurzzeitige Veränderungen [50]
Reparatur (F)[25665] R: B / D: P Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).	Erschaffungen [5]
Reparatur (F)[4094] R: B / D: P Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.	Klinge des Kriegers [8]
Reparieren[14907] R: ? / D: ?	Worte der Macht [2]
Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.	Geburtshilfe [30]
Resistenz verstecken I *[16070] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [16]
Resistenz verstecken II *[16076] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [30]
Retardation (M)[7610] R: 3m/St / D: P Die Eigenschaften des Ziels steigern sich nur einmal alle 10 Stufen !	Psychose meistern [50]
Rheuma (F)[4630] R: 30m / D: 1min/St Wie Schmerzen, nur werden 40% der Lebensenergie abgezogen.	Physische Erosion [4]
Rhythmus (U)[8357] R: S / D: 1min/St Magier hat den perfekten Rhythmus. Er kann mehrere Rhythmen gebrauchen, schwierige oder obskure Rhythmen leichter erkennen und einfacher in scheinbar zufälligen Geräuschen einen Rhythmus finden.	Gesetz der Musik [3]
Rhythmus *[14204] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [3]
Rhythmus ändern (U)[8110] R: S / D: P Magier kann einen körperlichen Rhythmus (Schlafrhythmus, monatliche Regel usw.) um ± 1% / Stufe ändern. Der neue Rhythmus wird dann normal, bis der Magier ihn erneut ändert. Magier kann so sein Schlafbedürfnis senken. Er kann jedoch nicht den Zyklus wiederholt in dieselbe Richtung ändern (max. 3x beim Schlafen).	Körper meistern [13]
Richtung[16344] R: ? / D: ?	Sternensinne [10]
Richtung (1.5Km/St) (I)[7698] R: 1.5Km/St / D: - Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Anwärtigkeit [11]
Richtung (300m/St) (I)[7695] R: 300m/St / D: - Der Magier erfährt Richtung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.	Anwärtigkeit [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: - Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.	Gesetz der Spuren [2]
Richtung / Entfernung (I)[6308] R: S / D: - Magier kann Richtung und Entfernung zu einem natürlichen Phänomen (Land, Ozean, Berg, Fluß, Gletscher...) bestimmen.	Wege des Überlebens [20]
Richtungsänderung I (P *)[5331] R: S / D: - Zauberer kann eine Wendung bis 180` ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.	Die Brücke des Mönchs [6]
Richtungsänderung III (P *)[5336] R: S / D: - Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.	Die Brücke des Mönchs [11]
Riechbare Manifestierung[15174] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [3]
Riechen (U *)[5404] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer kann besonders gut riechen (Wie beim Talent Riechen)	Mönchsinne [4]
Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent `Riechen`.	Sinne meistern [6]
Riechen (U)[6555] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Riechen.	Detektivsinne [13]
Riechen (U)[5009] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Riechen.	Sinne verbessern [3]
Riechverlust (F)[6351] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht riechen.	Krankheiten [3]
Riesige Pflanze wiederbeleben[16016] R: ? / D: ?	Palingenese [9]
Riesiges Monster wiederbeleben[16026] R: ? / D: ?	Palingenese [19]
Riesiges Tier wiederbeleben[16021] R: ? / D: ?	Palingenese [14]
Riss (F)[14316] R: 150m / D: - Erschafft einen Punkt ein enormer Anziehungskraft. Alle Ziele in einem Radius von 30m um diesen Punkt, denen kein Magieresistenzwurf gelingt, werden hineingesogen. Die Spielleiter bestimmt die Dimension, in die die Ziele reisen.	Gesetz der Gravitation [50]
Riß nähen (F)[8432] R: B / D: P Repariert einen durchgehenden Riß in Kleidung, Stoff, Leder. Nicht bei hartem Leder, gekochtem Leder usw.	Wege des Äußeren [9]
Riß reparieren (F)[8223] R: B / D: - Restauriert den Zustand von hölzernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt nur bei Holz, das gerissen ist, nicht bei zerbrochenen Gegenständen. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.	Gesetz des Kriegers [8]
Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.	Materie zerstören [3] , Wissen über Stein [3] , Festes verändern [4] , Festes zerstören [4] , Gesetz der Erde [5] , Erdmeister [6] und Festes manipulieren [10]
Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.	Wissen über Stein [14]
Risse reparieren (F)[8405] R: B / D: P Repariert einen Riß in einem Stück Papier oder Umschlag.	Bibliothek meistern [6]
Risse rufen[14387] R: ? / D: ?	Materialtransport [6]
Risse vergrößern (F)[7495] R: 30m / D: - Bestimmte Geräuschwellen lassen alle Risse oder Fehler in einem festem, unbelebtem Material (bis zu 30m3) sich bis zu ihrem Limit vergrößern.	Geräusche kontrollieren [8]
Risse verursachen (F)[4620] R: 30m / D: P Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.	Materie zerstören [13] und Erdmeister [17]
Ritual der schwarzen Ewigkeit (F)[25961] R: S / D: P Dieses Ritual wird als eines der schwärzesten überhaupt angesehen. Mit seiner Hilfe kann sich ein Magiekundiger in einen Lich verwandeln, einen der bösesten und mächtigsten aller Untoter. Während des Rituals werden die inneren Organe des Zauberkundigen in ein vorbereitetes Behältnis (Glas, Kiste, Box...) "transferiert". Wenn der Spruch gelingt (ein Patzer bedeutet den endgültigen Tod), so wird der Zauberkundige nur durch Magie erhalten und er ist zwischen die Grenze der Lebenden und Toten geschlüpft. Er kann nur noch durch die Vernichtung des Behältnisses mit seinen Organen endgültige getötet werden. Der Zauberkundige nimmt die Charakterzüge und die Macht einen Lich an.	Necromantie [22]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ritual der Zerstörung (F)[3396] R: 3m/St / D: V Wie Feuerregen, aber die krit. Treffer sind `B` und der Magier kann alle 3 KR durch Konzentration ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Feuerbälle regnet erschaffen. Alle Gebiete müssen verbunden und innerhalb der Reichweite sein. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Der Zauber überwindet alle Hindernisse, es sei denn, ein WW an einer magischen Barriere mißlingt. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.	Feuer [50]
RNA manipulieren (F)[16256] R: B / D: - RNA ist der genetische Nachrichtenträger des Körpers. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige eine der verschiedenen Körperfunktionen verändern oder kontrollieren (um bis zu +/- 1% pro Stufe), einschließlich Temperatur, Hormonhaushalt und -produktion, inter- und intrazelluläres Flüssigkeits- und Chemikaliengleichgewicht, Zellproduktion usw. Dieser Zauber muss gewirkt werden, um die Veränderung zu bewirken, und erneut gewirkt werden, um eine Veränderung rückgängig zu machen oder weiter zu verändern.	Wege der Genetik [16]
RNA schützen (F)[16248] R: B / D: 1 Tage/St Der Zauberkundige kann ein Ziel für die Dauer dieses Zaubers vor der Mutation einer beliebigen RNA oder Boten-RNA schützen.	Wege der Genetik [8]
Röntgenbild (I)[8162] R: B / D: - Gibt dem Magier ein Bild des Inneren eines Körpers und zeigt gebrochene Knochen, Traumas, Tumore u.ä..	Heilung [18]
Rost entfernen (F)[8332] R: B / D: - Entfernt jede Art von Korrosion von 0,1 m² / Stufe Stahl oder Eisen. Repariert jedoch keine Schäden im Metall.	Gesetz der Struktur [1]
Rost entfernen (F)[8219] R: B / D: - Entfernt jeden Rost von einer Waffe, repariert aber keinen durch Rost entstandenen Schaden.	Gesetz des Kriegers [4]
Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.	Wissen über Metall [2]
Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P) Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.	Haftung meistern [1]
Rückentwicklung heilen (H)[7906] R: B / D: P Heilt ein Ziel von irgendeiner Art Rückentwicklung.	Verstand heilen [13]
Rückkehr (F)[4100] R: B / D: V Die Waffe kehrt in die Hand des Magiers zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Magier entfernt.	Klinge des Kriegers [15]
Rückkehr (M)[8066] R: B / D: P Läßt gezähmte Tiere in den wilden Zustand zurückkehren. Tier wird wieder scheu und hat alle Instinkte. Dem Tier muß ein WW mißlingen, damit der Zauber wirkt.	Wege der Tierhaltung [16]
Rückkehr in der Zeit[16296] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [50]
Rückkehr von der Wiederkehr (F *)[6822] R: S / D: - Für bis zu 1KR/Stufe, nachdem er den Spruch Wiederkehr angewendet hat, kann der Magier bis 6m neben den Punkt, von dem er gekommen ist zurückteleportieren.	Kanäle [25]
Rückkehr von der Wiederkehr (F *)[5612] R: S / D: - Magier kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.	Erhabene Bewegungen [50]
Rückstoß (F)[14334] R: 7,5m / D: - Der Zaubernde setzt ein kegelförmiges Kraftfeld frei, dass sich von 3m bis zu einer Basisbreite von 15m ausdehnt. Allen Zielen mit schwerer Rüstung muss ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 3m/St vom Zaubernden weggeschleudert. Pro 15m, die sie dabei zurücklegen, erleiden sie einen `A`-kritischen Treffer durch Aufprall.	Gesetz des Magnetismus [18]
Ruf der Besänftigung (M *)[5787] R: 15m r / D: 1min/St Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.	Besänftigen [15]
Ruf der Besänftigung (M)[6118] R: 15m R / D: 1min/St Jeder im Radius muß einen WW machen, oder wird beruhigt.	Druidenfriede [14]
Ruf der Bindung[19525] R: ? / D: ?	Tiere binden [8]
Ruf der Panik[14838] R: ? / D: ?	Befehle [17]
Ruf der Panik (M *)[5507] R: 6m / D: 1KR/5Fehlwurf Wie Wort der Panik, betrifft aber alle in 6m Umkreis um den Magier.	Seelen zerstören [15]
Ruf der Verwirrung[14840] R: ? / D: ?	Befehle [19]
Ruf der Verwirrung (M *)[5304] R: 15m / D: 1KR/5 Fehlwurf Wie Verwirrung, aber alle Lebewesen in 15m Umkreis sind betroffen.	Wege der Verwirrung [20]
Ruf der Verwirrung (M)[6517] R: S / D: 1KR/10Fehlwurf Wie Verwirrung, aber alle Wesen in 15m Umkreis müssen einen Widerstandswurf machen.	Ablenkung [25]
Ruf des Befehls[14839] R: ? / D: ?	Befehle [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Ruf vortäuschen "[14573] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [7]
Ruhe I (F)[5686] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine Barriere von 30cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.	Wege der Geräusche [3]
Ruhe I (F)[3444] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.	Gesetz der Geräusche [2]
Ruhe III (F)[5690] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.	Wege der Geräusche [8]
Ruhe V (F)[5692] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.	Wege der Geräusche [11]
Ruhe V (F)[3453] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.	Gesetz der Geräusche [11]
Rune *[19946] R: ? / D: ?	Wizardstab [3]
Rune / Siegel entziffern[14976] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [3]
Rune analysieren[15767] R: ? / D: ?	Analysen [17]
Rune der Attacke[14846] R: ? / D: ?	Geistrunen [2]
Rune der Erneuerung (F)[3732] R: B / D: - Lädt eine eingebrannte Rune wieder auf.	Schwertrunen [15]
Rune der Gewalt (F)[3737] R: B / D: V Wird die Rune eingesetzt (muß vor der Attacke gesagt werden), und erzielt einen krit. Treffer, so bewirkt die Rune noch einen krit. Treffer.	Schwertrunen [20]
Rune der Parade[14847] R: ? / D: ?	Geistrunen [3]
Rune der Rückkehr I (F)[3724] R: B / D: V Wann immer der Gegenstand geworfen oder abgeschossen wird, kehrt er zu dem Besitzer zurück, der ihn fangen kann wenn er will, ansonsten fällt er zu seinen Füßen. Der Gegenstand bewegt sich mit 600m / KR, aber nicht durch Hindernisse. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.	Schwertrunen [7]
Rune der Rückkehr II (F)[3729] R: B / D: V Wie Rune der Rückkehr I, aber das Objekt kommt per Tür zurück (auch durch Hindernisse).	Schwertrunen [12]
Rune der Verteidigung (F)[3733] R: B / D: V In der KR, in der diese Rune aktiv ist, kann der Benutzer jede Nahkampfattacke mit seinem gesamten Pool parieren, auch wenn er kritisch getroffen wurde und >nicht parieren< kann. Aber alle Mali durch Benommenheit usw. wirken weiter.	Schwertrunen [16]
Rune des kleineren Todes (F)[3725] R: B / D: V Läßt die Waffe als `Töter` gg. bestimmte Rassen oder Kreaturen wirken (Magier bestimmt es beim Zaubern). Jeder krit. Treffer bewirkt einen weiteren Treffer auf der `mörderisch` Tabelle.	Schwertrunen [8]
Rune des Spaltens (F)[3726] R: B / D: V Trifft eine Waffe mit dieser Rune eine Körperzone kritisch, so wird entweder jede Rüstung an der Stelle nutzlos oder Knochen einer ungeschützten Stelle werden gebrochen. Gibt der krit. Treffer nur SP, so wird mit 30% die Waffe und mit 70% ein Teil der Rüstung zerstört. Verblaßt nach einmaliger Wirkung.	Schwertrunen [9]
Rune des weiten Flugs (F)[3727] R: B / D: V Eine nicht werfbare Waffe läßt sich mit ihrer normalen Attacke und den Entfernungsklassen einer leichten Armbrust werfen bzw. eine Wurf-Waffe mit den Entfernungsklassen des Langbogens oder verdoppelt die Entfernungsklassen eines Geschosses. Verblaßt nach einmaligem Gebrauch.	Schwertrunen [10]
Rune I[14975] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [2]
Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird. Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.	Runen [3]
Rune II[14977] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [4]
Rune II[14861] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [2]
Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.	Runen [6]
Rune III[14979] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [6]
Rune III[14864] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.	Runen [8]
Rune IV[14981] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [8]
Rune IX[14991] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [18]
Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.	Runen [18]
Rune löschen[14853] R: ? / D: ?	Geistrunen [14]
Rune V[14983] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [10]
Rune V[14866] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [7]
Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.	Runen [10]
Rune VI[14985] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [12]
Rune VI[14868] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [9]
Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.	Runen [12]
Rune VII[14987] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [14]
Rune VII[14870] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [11]
Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.	Runen [14]
Rune VIII[14989] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [16]
Rune VIII[14872] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [13]
Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.	Runen [16]
Rune X[14993] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [20]
Rune X[14874] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [15]
Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o. Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.	Runen [20]
Rune XV[14877] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [18]
Runen & Symbole[14882] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [50]
Runen einbrennen (F)[3731] R: B / D: V Wenn dieser Spruch vor einer anderen Rune gesprochen wird, so wird die Rune in die Aura des Objekts eingebrannt. Sie kann durch die Rune der Erneuerung wieder aufgeladen werden oder sie lädt sich von selbst wieder nach 24h auf. Mit jeder Aufladung besteht eine 10% Chance, das die Rune ausbrennt.	Schwertrunen [14]
Runenpapier herstellen (F)[8410] R: B / D: P Erschafft ein Blatt Runenpapier aus einem Blatt normalem Papier.	Bibliothek meistern [11]
Runenpapier I[15993] R: S / D: 24h Ermöglicht es dem Zauberkundigen, ein Blatt Papier herzustellen, das einen Zauberspruch der Stufe 1 hält. Die Herstellung dauert eine Woche pro Stufe des Zaubers, den das Runenpapier halten kann.	Organisches bearbeiten [2]
Runenpapier II[15995] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 2 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [4]
Runenpapier III[15998] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 3 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [7]
Runenpapier V[15999] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 5 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [9]
Runenpapier VII[16001] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 7 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [12]
Runenpapier X[16002] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 10 aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [14]
Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.	Heiliger Krieg [50]
Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.	Waffen verändern [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Rüstung I[16122] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur das Rüstungen oder Schilde einen +5 Bonus bekommen.	Wege der Verzauberung [5]
Rüstung II[16126] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +10 Bonus.	Wege der Verzauberung [9]
Rüstung III[16130] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +15 Bonus.	Wege der Verzauberung [14]
Rüstung IV[16133] R: B / D: 24h Wie Rüstung I, nur mit einem +20 Bonus.	Wege der Verzauberung [25]
Rüstungsschnitt I[14256] R: ? / D: ?	Kraft meistern [4]
Rüstungsschnitt II[14261] R: ? / D: ?	Kraft meistern [9]
Rüstungsschnitt III[14266] R: ? / D: ?	Kraft meistern [14]
Rüstungsschnitt IV[14271] R: ? / D: ?	Kraft meistern [19]
Sack erschaffen (F)[8195] R: B / D: - Magier kann aus entsprechendem Material (Stoff, Papier u.ä.) bis zu Stufe Säcke erschaffen. Sack kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [3]
Säen[16139] R: ? / D: ?	Anreicherung [4]
Säen (F)[8267] R: Sicht / D: P Verteilt Samen gleichmäßig auf einem vorbereitetem Feld.	Gesetz des Farmers [5]
Salto I (F *)[5312] R: S / D: 1KR Der Zauberer kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.	Ausweichen / Flucht [5]
Salto III (F *)[5318] R: S / D: 1KR Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.	Ausweichen / Flucht [11]
Sattel (F)[8058] R: B / D: 1h/St Magier kann ein Reittier ohne Sattel reiten, als hätte er einen.	Wege der Tierhaltung [8]
Säubern (F)[8062] R: B / D: P Magier säubert einen Stall / ein Tier von Stufe Tagen Exkrementen u.ä.. Ein Magier der 12. Stufe muß diesen Spruch dreimal sprechen, um einen Stall eines Pferdes zu säubern, der seit 30 Tagen nicht gesäubert wurde.	Wege der Tierhaltung [12]
Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.	Gas manipulieren [20]
Sauerstoffzufuhr (F c)[5245] R: 30m / D: C Der Sauerstoffgehalt der Luft in 15m Umkreis um die Stelle herum, an die der Zauber geworfen wird, wird erhöht, alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf ihren Pool und Feuerangriffe richten doppelten Schaden an.	Gase verändern [14]
Säure erschaffen I[19375] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [1]
Säure erschaffen II[19377] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [5]
Säure erschaffen III[19382] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [10]
Säure erschaffen IV[19386] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [15]
Säure erschaffen V[19391] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [20]
Säure meistern (E)[3514] R: S / D: 1KR/St Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen (einen pro KR) und ist komplett immun gegen Säure.	Gesetz der Säure [50]
Säure widerstehen[19378] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [6]
Säureball[19390] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [19]
Säureball[19385] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [13]
Säureball[19380] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [8]
Säureball (6m) (E)[3509] R: 30m / D: - Wie Säureball, aber mit einem Radius von 6 m.	Gesetz der Säure [18]
Säureball (E)[3501] R: 30m / D: - Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Magiers. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3m Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.	Gesetz der Säure [10]
Säurebolzen[19389] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [18]
Säurebolzen[19383] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [11]
Säurebolzen[19379] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [7]
Säurebolzen (100m) (E)[3502] R: 100m / D: - Wie Säurebolzen mit Reichweite 100m.	Gesetz der Säure [11]
Säurebolzen (150m) (E)[3508] R: 150m / D: - Wie Säurebolzen mit Reichweite 150 m.	Gesetz der Säure [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Säurebolzen (E)[3498] R: 30m / D: - Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.	Gesetz der Säure [7]
Säurebolzen III (E)[3507] R: 30m / D: 3KR Wie Säure-bolzen, aber es entstehen drei Bolzen, je einer pro Kampfrunde.	Gesetz der Säure [16]
Säurebolzentriade[19392] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [25]
Säurefleck (E)[3499] R: 30m / D: 1min/St Erschafft eine 3m durchmessende, blubbernde Säuremasse. Jede lebende Kreatur in diesem Gebiet bekommt pro KR einen krit. Treffer durch Säure `B`. Die Säure frißt sich durch Holz (1,5 cm pro KR), Stein & Metall (0,5 cm pro KR). Sie wird sich immer weiter durchfressen, solange der Spruch anhält.	Gesetz der Säure [8]
Säurefleck kontrollieren (F)[3503] R: 30m / D: 1min/St Wie Säurefleck, aber der Magier kann ihn mit 3m/KR über eine Oberfläche bewegen. Die Masse kann sich bewegen, um Gegner anzugreifen, die diese Oberfläche berühren (Boden, Wände, Decke). krit. Treffer `B` durch Säure. Der Fleck behält seinen Radius von 1,5 m bei.	Gesetz der Säure [12]
Säurerüstung[19388] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [17]
Säurerüstung (F)[3504] R: B / D: 1min/St Wie Schutz vor Säure, aber die Modifikation ist 25, und jeder, der das Ziel berührt, bekommt einen krit. Treffer durch Säure (etwas Säure bedeckt das Ziel).	Gesetz der Säure [13]
Säuresturm (E)[3513] R: 60m / D: 1KR/St Läßt ein Gebiet mit 30 m Radius mit Säure beregnen. Alle innerhalb bekommen einen krit. Treffer `C` durch Säure. Alle Materialien lösen sich mit den in niedrigeren Sprüchen gegebenen Raten auf.	Gesetz der Säure [30]
Säurewaffe (E)[3500] R: B / D: 1min/St Überzieht eine Waffe mit Säure, ohne daß sie sich dadurch auflöst. Bei einem Kritischen Treffer bekommt das Ziel zusätzlich einen kritischen Treffer durch Säure (Auf Feuerbolzentabelle auswürfeln)	Gesetz der Säure [9]
Säurewall[19376] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [4]
Schädelbruch behandeln (H S)[6417] R: S / D: P Magier kann einen Schädelbruch heilen. Er kann aber keine zerschmetterten Gebiete heilen, Erholungszeit:1-10 h.	Wege der Knochen [4]
Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.	Gesetz der Knochen [8]
Schädelfraktur heilen (H)[7995] R: B / D: P Zauberer kann eine einfache Schädelfraktur heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [6]
Schaden heilen (H *)[3232] R: B / D: P Ziel ist geheilt von allen Schadenspunkten.	Alte Heilung [25]
Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)	Körper erhalten [9]
Scharfsicht (U)[5012] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Scharfsicht.	Sinne verbessern [6]
Scharten reparieren (F)[8224] R: B / D: - Entfernt Scharten aus einer Schneide und hilft so die Waffe gebrauchsfähig zu halten. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.	Gesetz des Kriegers [9]
Schatten[16194] R: ? / D: ?	Natur schützen [7]
Schatten[14499] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [3]
Schatten[13898] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [1]
Schatten (E)[4903] R: 3m / D: 10min/St Ziel und alle Objekte, die es mit sich trägt werden zu einem Schatten und sind somit in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen)	Verkleidungen [2]
Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.	Heiliger Krieg [8]
Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)	Ummantelung [4]
Schatten (F)[6935] R: S / D: 1h/St Der Magier und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und sich Verstecken.	Verkleidungen der Natur [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schatten (F)[6158] R: S / D: 10min/St Magier wird zum Schatten. Fast Unsichtbar im Dunkeln.	Formen der Natur [9]
Schatten (F)[5272] R: S / D: 10min/St Der Magier und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gegenden fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).	Verstecken [3]
Schatten (F)[5124] R: 30m / D: 10min/St Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.	Gesetz des Lichts [4]
Schatten (F)[3812] R: 3m/St / D: 10min/St Erweitert natürliche Schatten und läßt sie mehr Raum bedecken. Wenn man es subtil macht, ist dieser Zauber nicht zu bemerken, auf einem offenen Feld allerdings...	Wege des Geheimen [2]
Schatten formen (F c)[4596] R: 30m / D: C Zauberer kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Magiers).	Dunkelheit [8]
Schatten verstärken (F)[6929] R: 30m Radius / D: 10min/St Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.	Verkleidungen der Natur [2]
Schatten vertiefen(F)[7833] R: S / D: 10min/St Vertieft die Schatten im Umkreis von 2m/St. +25% auf Sich Verstecken.	Wege des Entkommens [3]
Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: - Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.	Verzauberung des Körpers [1]
Schätzen (I)[8125] R: S / D: P Gibt dem Magier alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels.	Kleidung meistern [5]
Scherbe[15976] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [50]
Scherbenbolzen (100m)[14682] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [14]
Scherbenbolzen (150m)[14688] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [20]
Scherbenbolzen (30m)[14677] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [9]
Scherbengeist (F)[3350] R: B / D: P Der Magier muß sein Laboratorium für das Wachstum und die Aufbewahrung der Scherben vorbereiten. Wegen des bizarren Aufbaus und der mystischen Abhängigkeit voneinander, müssen 5 kleinere Scherben erschaffen werden, bevor eine größere wachsen kann. der Magier muß pro Wachstumsbehälter (Stufe x Stufe x 10) Goldstücke bezahlen, wobei die Stufe der des Scherbengeistes entspricht. Diese Kosten sind zusätzlich zu den unter A. oben erwähnten und sind für Juwelen, Gifte, Teile von Kreaturen usw. nötig. Jedes vertikale Faß kann nur eine Scherbe auf einmal wachsen lassen. In (Stufe des Scherbengeists) Wochen entsteht dann der Scherbengeist.	Erschaffung [50]
Scherbenregen[14689] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [25]
Scheren (F)[8054] R: B / D: V Magier entfernt die gewünschte Menge Haare von Stufe Tieren. Scheren dauert 1 Minute pro Tier. Haar bleibt nach Ende des Spruchs da.	Wege der Tierhaltung [4]
Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).	Schicksal meistern [17]
Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: - Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.	Schicksal meistern [4]
Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..	Schicksal meistern [10]
Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: - Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.	Schicksal meistern [3]
Schiffsschraube (F)[8192] R: B / D: C Magier kann das Schiff antreiben, als ob es in die gewünschte Richtung gezogen würde. Geschwindigkeit ist 1 Knoten pro 10 Stufen. Kontrolle ist sehr groß, und je langsamer sich das Schiff bewegt, desto besser ist die Kontrolle.	Gesetz des Segelns [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.	Heiliger Krieg [6]
Schild (F *)[4478] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.	Waffen meistern [16]
Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.	Wege des Schutzes [1] , Ritter`s Rüstung [1] , Schilde beherrschen [2] , Kampf verbessern [3] , Angriffe vermeiden [3] und Gesetz des Kriegers [11]
Schild (F)[3793] R: S / D: 1min/St Schützt den Magier vor Auswirkungen seiner Experimente (Zieht 10 SP pro Stufe des Magiers ab). Funktioniert nur bei Experimenten und schützt nur vor physischem Schaden.	Wege des Experimentierens [9]
Schild *[14906] R: ? / D: ?	Worte der Macht [1]
Schild II (F *)[4989] R: S / D: 1min/St Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.	Kampf verbessern [9]
Schildbrecher (F)[7891] R: B / D: 1KR/St Ein Treffer gegen einen Schild zerbricht dieses mit 50% Wahrscheinlichkeit in 2 Hälften und verletzt den Schildarm mit 15 SP und 6 SP/KR durch Blutung. Magische Schilde haben einen Widerstandswurf.	Ritter`s Waffen [25]
Schildtreffer I (F)[7857] R: S / D: 1min/St Der Magier kann seinen Schild benutzen, um die nächste Attacke (Nahkampf oder Fernkampf, nicht von hinten), die einen kritischen Treffer verursacht, abzufangen. Der krit. Treffer wirkt dann nur auf den Schildarm (der am nächsten dran ist, nach oben und nach unten), nicht auf die Stelle, die er normalerweise getroffen hätte.	Ritter`s Rüstung [5]
Schildtreffer II (F)[7860] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 50 Punkte vermindert.	Ritter`s Rüstung [10]
Schildtreffer III (F)[7864] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 100 Punkte vermindert.	Ritter`s Rüstung [15]
Schildtreffer IV (F)[7866] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 150 Punkte vermindert.	Ritter`s Rüstung [19]
Schizophrenie (M)[7607] R: 3m/St / D: P Ziel entwickelt 1-4 andere beliebige Persönlichkeiten, die zufällig an die Oberfläche kommen und normal handeln. Abenteuerpunkte müssen zwischen den Persönlichkeiten aufgeteilt werden.	Psychose meistern [20]
Schizophrenie (M)[7578] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer entwickelt eine zweite Persönlichkeit mit einer anderen Gesinnung, die 10% der Zeit aktiv ist.	Geisteskrankheiten [7]
Schizophrenie heilen (H)[7913] R: B / D: P Heilt ein Ziel von dem Problem mehrfacher Persönlichkeiten.	Verstand heilen [20]
Schlachter (F)[8060] R: B / D: P Magier kann 25 kg / Stufe Tiere häuten, ausnehmen und zerteilen.	Wege der Tierhaltung [10]
Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.	Gesetz des Kampfes [50]
Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.	Gesetz des Kampfes [30]
Schlaf[15678] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [3]
Schlaf[14938] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [13]
Schlaf[14539] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [9]
Schlaf (M *)[6813] R: 15m / D: 1KR/10 Fehlwurf Wie Benommenheit, aber Ziel fällt in Schlaf.	Kanäle [8]
Schlaf (M)[7779] R: 15m / D: - Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.	Verstand kontrollieren [2]
Schlaf I[19264] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [4]
Schlaf II[19269] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [9]
Schlaf III[19275] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [1]
Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Berührung des Geistes [2] und Wege des Besiegens [2]
Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [3]
Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10 Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.	Verstand beherrschen [6] und Berührung des Geistes [6]
Schlafender Tod[19284] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [50]
Schlaflosigkeit[19268] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [8]
Schlaflosigkeit (M)[7591] R: 3m/St / D: P Ziel hat Schlafstörungen. Pro Tag ohne Schlaf bekommt er -10 auf alle Aktionen (max. -50). Wirkt auch bei Elfen.	Psychose meistern [4]
Schlaflosigkeit (M)[7572] R: 30m / D: P Ziel hat Schlafstörungen. Nach zwei Tagen ist es für alle Aktivitäten auf -25.	Geisteskrankheiten [1]
Schläfriger Verstand[19449] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [9]
Schlafwandeln[19272] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [12]
Schlafwandler[15681] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [7]
Schlafwärter[15013] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [17]
Schlag (100m) (E)[4821] R: 100m / D: - Wie oben, jedoch mit 100m Reichweite.	Fühlen-Tasten-Schmecken [7]
Schlag (150m) (E)[4824] R: 150m / D: - Wie oben, jedoch mit 150m Reichweite.	Fühlen-Tasten-Schmecken [11]
Schlag (30m) (E)[4817] R: 30m / D: - Das Ziel bekommt einen Schlag wie mit einer Faust. Normalerweise wird der Schaden wie bei einem waffenlosen Angriff ermit-telt. Für diesen Zauber kann ein Fertigkeitswert ausgebildet werden wie für Elemtarbolzen.	Fühlen-Tasten-Schmecken [2]
Schlamm zu Erde (F)[5070] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Schlamm in feste Erde.	Gesetz der Erde [14]
Schlangenarme *[19405] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [10]
Schlangenfinger *[19411] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [16]
Schlangenhaar *[19415] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [20]
Schlangentreffer[14004] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [25]
Schleichen (F *)[3815] R: 3m / D: 1min/St Ziel und alles, was es trägt werden stiller. +50 auf Schleichen.	Wege des Geheimen [5]
Schleuder (F *)[4469] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.	Waffen meistern [7]
Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.	Telekinese [18]
Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.	Telekinese [13]
Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.	Telekinese [30]
Schleudern I[14393] R: ? / D: ?	Materialtransport [12]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.	Telekinese [10]
Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: - Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.	Fähigkeiten der Grundmagie [16]
Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.	Telekinese [25]
Schlingpflanzen erwecken (F)[6106] R: S / D: 10min/St Magier erweckt alle schlafenden Schlingpflanzen (Slowroots, C&T I S.51) in 1,5 km/St Umkreis.	Bäume meistern [50]
Schlingpflanzen erzeugen (F)[6100] R: B / D: 1h/St Magier kann eine Schlingpflanze erzeugen (Slowroot, sh. C&T I, S.51)	Bäume meistern [17]
Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.	Gesetz der Gefängnisse [19]
Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.	Festes manipulieren [18]
Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: - Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.	Wege der Öffnung [25]
Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.	Gesetz der Gefängnisse [5]
Schmecken (P)[6547] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Schmecken.	Detektivsinne [5]
Schmecken (U)[5011] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent Schmecken.	Sinne verbessern [5]
Schmelzen (F)[6305] R: B / D: V Magier kann 0,3 m3 pro Stufe Eis oder Schnee schmelzen. Pro 0,3m3 dauert es 1 KR.	Wege des Überlebens [17]
Schmelztiegel (F)[8039] R: S / D: 1h/St Erschafft einen Schmelztiegel aus magischer Energie, den der Magier mental steuern kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.	Schmieden [13]
Schmelztiegel I (F)[26762] R: S / D: 20min Ermöglicht dem Zauberkundigen die Trennung der Primärkomponente von 20cm³ eines Materials (muss mindestens 90% Reinheit aufweisen) von den "Verunreinigungen" (alle anderen Komponenten). Der Prozess dauert 20 Minuten und hinterlässt zwei getrennte Materialien, die Primärkomponente und die Verunreinigungen.	Alchemistische Vorbereitungen [5]
Schmelztiegel II (F)[26770] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 75% des Materials ausmacht.	Alchemistische Vorbereitungen [10]
Schmelztiegel III (F)[26780] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 49% des Materials ausmacht.	Alchemistische Vorbereitungen [15]
Schmelztiegel IV (F)[26790] R: S / D: 20min Wie Schmelztiegel I, jedoch wird das Material komplett in seine Bestandteile zerlegt.	Alchemistische Vorbereitungen [20]
Schmerz[19452] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [12]
Schmerz[14930] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [3]
Schmerz (M)[7590] R: 3m/St / D: P Ziel hat leichte Schmerzen. -10 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [3]
Schmerzen (F)[4627] R: 30m / D: 1min/St Opfer fühlt Schmerzen und bekommt 20% seiner momentanen Lebensenergie als Schadenspunkte.	Physische Erosion [1]
Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C) Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.	Selbstheilung [5]
Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C) Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.	Selbstheilung [13]
Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.	Schutz vor Schäden [20]
Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)	Heiliger Krieg [11]
Schmerzlosigkeit 100% (S * s)[6722] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber mit 100% zusätzlicher Lebensenergie.	Heiliger Krieger [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schmerzlosigkeit 25% (S * s)[6706] R: S / D: 1min/St Die Lebensenergie des Magiers erhöht sich vorübergehend um 25%. Nach Abklingen des Spruches bleiben die Schäden jedoch vorhanden, und wenn er dann unter 0 ist...	Heiliger Krieger [3]
Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/Stufe Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)	Körperfähigkeiten [4] und Schutz vor Schäden [5]
Schmerzlosigkeit 50% (S * s)[6713] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber mit 50% zusätzlicher Lebensenergie.	Heiliger Krieger [10]
Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/Stufe Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.	Körperfähigkeiten [9] und Schutz vor Schäden [10]
Schmerzlosigkeit 75% (S * s)[6717] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber mit 75% zusätzlicher Lebensenergie.	Heiliger Krieger [14]
Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/Stufe Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.	Schutz vor Schäden [15] und Körperfähigkeiten [15]
Schmiedetechnik bestimmen (I)[8030] R: S / D: - Magier bestimmt die Schmiedetechnik, die benutzt wurde, um einen Gegenstand herzustellen. So würde dieser Spruch den Magier informieren, das ein bestimmtes Mithrilschwert, das er gerade damit untersucht bei einer Temperatur von 2000 °C aus einer Legierung von Mithril, Stahl und Aluminium geschmiedet wurde, einen Bruchfaktor von 1 hat usw.	Schmieden [4]
Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.	Haftung meistern [3]
Schmutz widerstehen (F)[8439] R: B / D: 10min/St Schützt den Körper, Haar und Kleidung des Ziels vor Schmutz, Feuchtigkeit, Regen usw. Zauber wirkt bei allem, außer gegen vollständiges Untertauchen.	Wege des Äußeren [16]
Schneckenfluch (F)[6336] R: 30m / D: P Opfer kann nicht schneller als gehend sich selbst fortbewegen (Er kann reiten oder getragen werden).	Flüche [5]
Schnee beschwören (F)[6207] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber Schnee.	Natur beschwören [12]
Schneiden (F)[8337] R: S / D: C Magier kann Material mental schneiden, als wenn er das entsprechende Werkzeug für die Arbeit hätte (Holz sägen oder hobeln, Metall schneiden oder sägen, Glas anritzen und brechen usw.).	Gesetz der Struktur [6]
Schneiden (F)[8079] R: B / D: - Schneidet Fleisch, Gemüse u.ä. in die gewünschten Scheiben /Formen.	Wege des Feinschmeckers [6]
Schneidender Treffer (U *)[5392] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Schnittwaffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [12]
Schnelle Antwort I (U)[3989] R: S / D: 1Kr/St Während der Dauer dieses Zaubers braucht der Magier keine Vorbereitungszeit für den nächsten Spruch.	Zauber speichern [7]
Schnelle Antwort II (U)[3993] R: S / D: 1Kr/St Wie Schnelle Antwort I, aber es können zwei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.	Zauber speichern [12]
Schnelle Antwort III (U)[3997] R: S / D: 1Kr/St Wie Schnelle Antwort I, aber es können drei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.	Zauber speichern [17]
Schnelle Futtersuche (F)[8091] R: B / D: 1Tag/St Ziel kann für Stufe Tage Zellulose (Holz, Gras usw.) verdauen.	Wege des Feinschmeckers [18]
Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.	Geschwindigkeit [17]
Schnelles Lesen (U)[8416] R: S / D: 10min/St Magier kann Stufe / 10 x schneller lesen (Kommastelle beachten).	Bibliothek meistern [16]
Schnelles Rennen[14177] R: ? / D: ?	Reisetänze [11]
Schnelles Rennen I (F *)[4949] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [11]
Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.	Geschwindigkeit [10]
Schnelles Wachst. (x100,30m)[16216] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [14]
Schnelles Wachstum (F)[8285] R: Sicht / D: V Läßt alle Pflanzen in einem Gebiet um x Stufe schneller wachsen. Z.B.: kann ein Magier der 50. Stufe Mais statt in 100 Tagen in 2 Tagen reifen lassen.	Gesetz des Farmers [50]
Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.	Wissen über Holz [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.	Gesetz der Natur [6]
Schnelles Wachstum (x10,30m)[16212] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [9]
Schnelles Wachstum (x10,3m)[16206] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [2]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[6092] R: B / D: 1 Tag Wie 1), wirkt aber auf ein Gebiet mit 30m Radius.	Bäume meistern [9]
Schnelles Wachstum (x10) (F)[6084] R: B / D: 1 Tag Magier kann das Wachstum einer Pflanzenspezies in einem Gebiet von 3 m Radius um den Faktor 10 beschleunigen.	Bäume meistern [1]
Schnelles Wachstum (x100,3m)[16208] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [5]
Schnelles Wachstum (x100) (F)[6087] R: B / D: 1 Tag Wie 1), aber mit 100facher Geschwindigkeit.	Bäume meistern [4]
Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.	Heiliger Krieg [5]
Schnelligkeit I[14173] R: ? / D: ?	Reisetänze [6]
Schnelligkeit I (F *)[5309] R: S / D: 1KR Zauberer kann zweimal so schnell handeln wie sonst, muß aber direkt danach dieselbe Anzahl an Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit handeln.	Ausweichen / Flucht [2]
Schnelligkeit I (F *)[4986] R: S / D: 1KR Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.	Kampf verbessern [6]
Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.	Wege der Schnelligkeit [2]
Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.	Geschwindigkeit [3]
Schnelligkeit II (F *)[4992] R: S / D: 2KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.	Kampf verbessern [12]
Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.	Wege der Schnelligkeit [4]
Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.	Geschwindigkeit [5]
Schnelligkeit III[14179] R: ? / D: ?	Reisetänze [13]
Schnelligkeit III (F *)[5314] R: S / D: 3KR Wie Schnelligkeit I, dauert aber drei Kampfrunden an.	Ausweichen / Flucht [7]
Schnelligkeit III (F *)[4997] R: S / D: 3KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.	Kampf verbessern [17]
Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [7]
Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.	Geschwindigkeit [7]
Schnelligkeit V (F *)[5317] R: S / D: 5KR Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [10]
Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [10]
Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.	Geschwindigkeit [11]
Schnelligkeit X[14184] R: ? / D: ?	Reisetänze [30]
Schnelligkeit X (F *)[5321] R: S / D: 10KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.	Ausweichen / Flucht [15]
Schnelligkeit X (F *)[5002] R: S / D: 10KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.	Kampf verbessern [30]
Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.	Wege der Schnelligkeit [17]
Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.	Geschwindigkeit [20]
Schnelligkeitsrune (F)[3723] R: B / D: V Läßt den Besitzer für 1 KR doppelt so schnell handeln. Er muß danach aber 1 KR halb so schnell handeln. Danach verschwindet sie.	Schwertrunen [6]
Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.	Wege der Schnelligkeit [9]
Schnitt (F)[8122] R: 3m / D: 1h/St Magier kann Stoff, Leder, Seil u.ä. schneiden.	Kleidung meistern [2]
Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C) Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.	Selbstheilung [7]
Schnitte heilen I (H c)[5349] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.	Körpererneuerung [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schnitte heilen I (H S)[6486] R: S / D: P Stoppt eine 1 W6 Blutung.	Wege des Blutes [2]
Schnitte heilen I (H)[8011] R: B / D: P Heilt eine 1W6-Blutung einer Wunde sofort und schließt die Wunde.	Blut beherrschen [3]
Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.	Gesetz des Blutes [6]
Schnitte heilen III (H *)[6711] R: B / D: P Der Magier kann Blutungen bis zu 3 W6 pro KR heilen.	Heiliger Krieger [8]
Schnitte heilen III (H c)[5357] R: S / D: C Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.	Körpererneuerung [13]
Schnitte heilen III (H S)[6489] R: S / D: P Stoppt eine 3 W6 Blutung. Kann aufgeteilt werden auf kleinere Blutungen (z.B. 1x 1W6 + 1x2W6).	Wege des Blutes [5]
Schnitte heilen III (H)[8014] R: B / D: P Heilt eine 3W6- oder 3 x 1W6-Blutung oder alle Blutungen bis 3W6 SP/KR sofort. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.	Blut beherrschen [6]
Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.	Gesetz des Blutes [9]
Schock A (M)[7740] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [4]
Schock B (M)[7743] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [8]
Schock C (M)[7748] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `C` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [13]
Schock D (M)[7750] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `D` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [16]
Schock E (M)[7754] R: 30m / D: V Ziel bekommt einen kritischen Treffer `E` durch Nervenschäden	Geistige Attacke [20]
Schockbehandlung (M)[7596] R: B / D: - Ziel ist 1 KR /Stufe des Magiers benommen.	Psychose meistern [9]
Schockbolzen[16329] R: ? / D: ?	Sternenlicht [5]
Schockbolzen (100m) (E)[5128] R: 100m / D: - Wie oben, aber Reichweite ist 100m.	Gesetz des Lichts [8]
Schockbolzen (150m) (E)[5132] R: 150m / D: - Wie oben, aber Reichweite ist 150m.	Gesetz des Lichts [12]
Schockbolzen (30m) (E)[5122] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Gesetz des Lichts [2]
Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: - Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.	Leuchten [6]
Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Licht formen [6] und Wege des Lichts [7]
Schockbolzen (E)[5029] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.	Wege der Elemente [2]
Schockwelle I (F)[14344] R: 1,5m/St / D: - Intensive Schallenergie entspringt der Hand des Zaubernden (3m Kegel). Die Schockwelle fügt allen Zielen innerhalb des Kegels einen `A`-kritischen Treffer durch Vibration zu. Die Schockwelle verursacht auch Strukturschaden.	Schockwellen [5]
Schockwelle II (F)[14349] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `B`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 6m.	Schockwellen [10]
Schockwelle III (F)[14354] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `C`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 9m.	Schockwellen [15]
Schockwelle IV (F)[14359] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `D`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 12m.	Schockwellen [20]
Schockwelle V (F)[14360] R: 1,5m/St / D: - Wie oben, aber es werden `E`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 15m.	Schockwellen [25]
Schotten dicht (F)[8180] R: 3m R/St / D: P Magier kann bis zu Stufe Öffnungen sofort schließen. Hat eine Öffnung keine Verriegelung, so kann der Magier mit diesem Zauber den "Deckel" so fest verschließen, daß er nur durch das Absagen dieses Zaubers wieder zu öffnen ist.	Gesetz des Segelns [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schrulle heilen (H)[7897] R: B / D: P Magier heilt Ziel von einer Schrulle (Zucken, Tick o.ä.). Zauber muß gegen die Stufe der Schrulle (Meisterentscheid) einen WW machen.	Verstand heilen [4]
Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/ Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.	Lebendes ändern [7]
Schrumpfen (P)[5256] R: S / D: 10min/St Wie Vergrößern, aber Magier kann seine Masse um 10%/ Stufe verringern (maximal um 90%) ohne Abzug bei der Stärke.	Mystischer Wechsel [6]
Schrumpfen / Vergrößern (F)[8139] R: B / D: P Läßt einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Gürtel, Kleidung u.ä.) um 10% / Stufe schrumpfen oder wachsen.	Kleidung meistern [19]
Schrumpfender Schritt[14219] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [2]
Schrumpfender Wirbel[14224] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [7]
Schuld (M)[7574] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fühlt sich wegen einer Sache in der Vergangenheit schuldig. Es wird so etwas niemals wieder tun.	Geisteskrankheiten [3]
Schuldgefühle (M)[5497] R: 30m / D: P Ziel bekommt Schuldgefühle über eine bestimmte Sache in der Vergangenheit. Es wird so etwas nie wieder tun.	Seelen zerstören [4]
Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)	Heiliger Krieg [3]
Schutz gegen Wahrsagen I †[16096] R: B / D: P Jede Wahrsagemagie, die versucht, die Begrenzung zu passieren, muss der Stufe des Schutzes widerstehen oder wird gebannt. Anmerkung: Wahrsagen ist definiert als die Verwendung von Zaubern, die das Sehen, Hören oder Vorhersagen der Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit ermöglichen.	Schutz für Festungen [5]
Schutz gegen Wahrsagen II †[16101] R: B / D: P Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [10]
Schutz gegen Wahrsagen III †[16106] R: B / D: P Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [15]
Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.	Spruchschutz [2]
Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.	Spruchschutz [3]
Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.	Spruchschutz [1]
Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.	Schutz vor Zaubern [1]
Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.	Spruchschutz [1]
Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.	Spruchschutz [7]
Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.	Spruchschutz [7]
Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.	Spruchschutz [5]
Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 10.	Schutz vor Zaubern [5]
Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.	Spruchschutz [5]
Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.	Spruchschutz [10]
Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 15.	Schutz vor Zaubern [11]
Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.	Spruchschutz [11]
Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.	Spruchschutz [14]
Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.	Spruchschutz [15]
Schutz nach außen †[16110] R: B / D: P Dieser Zauber erlaubt es, einen Schutzkreis nach außen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf eingehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von außen durchqueren).	Schutz für Festungen [19]
Schutz nach innen (F)[16097] R: B / D: P Diese einfache Verzauberung erlaubt es, eine Schutzkreis nach innen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf ausgehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von innen durchqueren).	Schutz für Festungen [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.	Spruchschutz [17]
Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St Wie Schutz I mit Bonus 25.	Schutz vor Zaubern [17]
Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.	Spruchschutz [19]
Schutz vor Alter Magie (F)[3623] R: S / D: 1min/St Wie Schutz vor Pros. Magie, wirkt aber gegen Alte Magie.	Magische Verteidigung [6]
Schutz vor Beherrschung (F)[7677] R: S / D: V Magier hat einen Bonus von +50 auf WW gegen den Zauber Beherrschen von anderen Zauberern gegen ihn.	Wege der Beherrschten [11]
Schutz vor Elementen (D)[6160] R: S / D: 1min/St Wie 2), schützt aber gegen jede natürliche Temperatur und gibt +25 Bonus gegen Zauber mit Hitze und Kälte. Modifiziert auch Elementenzauber mit -25 !	Formen der Natur [11]
Schutz vor Elementenmagie (F)[3626] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.	Magische Verteidigung [8]
Schutz vor Göttermagie (F)[3628] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.	Magische Verteidigung [9]
Schutz vor Grundmagie (F)[3624] R: S / D: 1min/Stufe Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.	Magische Verteidigung [7]
Schutz vor Mentalmagie (F)[3631] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.	Magische Verteidigung [10]
Schutz vor Primärer Grundmagie (F)[3643] R: S / D: 1min/St Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.	Magische Verteidigung [17]
Schutz vor Prosaischer Magie (F)[3621] R: S / D: 1min/St Magier hat +1/Stufe auf alle WW gegen Pros. Magie.	Magische Verteidigung [5]
Schutz vor Säure (D)[3497] R: B / D: 1min/St Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.	Gesetz der Säure [6]
Schutz vor Schutzlosigkeit (F)[6306] R: B / D: 10min/St Ziel ist geschützt vor harschen Umweltbedingungen (Sonne, Feuchtigkeit, spröden Händen...).	Wege des Überlebens [18]
Schutz vor Temperaturen (F)[8283] R: Sicht / D: 1Tag/St Schützt Pflanzen vor extremer Kälte / Hitze.	Gesetz des Farmers [25]
Schutz vor Überbeanspruchung (U)[8100] R: S / D: P Magier setzt einen Bewegungsblocker, der seinen Körper vor irgendeinem Schaden durch Manöver bewahrt, wenn er ihn nicht bewußt überschreitet.	Körper meistern [4]
Schutzgebet I (D)[6752] R: S / D: 1min/St Jeder, der mit dem Magier `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.	Wege des Schutzes [4]
Schutzgebet II (D)[6756] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 10.	Wege des Schutzes [8]
Schutzgebet V (D)[6764] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 25.	Wege des Schutzes [16]
Schutzgebet X (D)[6769] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 50.	Wege des Schutzes [25]
Schutzkreis gegen Alte Magie[16477] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [27]
Schutzkreis gegen Alte Magie[15030] R: ? / D: ?	Kreise meistern [10]
Schutzkreis gegen belebte Statuen[16463] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [6]
Schutzkreis gegen Böses[16458] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [2]
Schutzkreis gegen Böses[15021] R: ? / D: ?	Kreise meistern [2]
Schutzkreis gegen Dämonen[16473] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [17]
Schutzkreis gegen Dämonen[15031] R: ? / D: ?	Kreise meistern [10]
Schutzkreis gegen Drachen[16478] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [30]
Schutzkreis gegen Drachen[15042] R: ? / D: ?	Kreise meistern [25]
Schutzkreis gegen Efreeti/Djinn[16465] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [8]
Schutzkreis gegen Elemente[16469] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [12]
Schutzkreis gegen Feenwesen[16474] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [18]
Schutzkreis gegen Geister[16461] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [4]
Schutzkreis gegen Geister[15023] R: ? / D: ?	Kreise meistern [4]
Schutzkreis gegen Göttermagie[16475] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [20]
Schutzkreis gegen Grundmagie[16466] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [9]
Schutzkreis gegen Grundmagie[15028] R: ? / D: ?	Kreise meistern [8]
Schutzkreis gegen Konstruktionen[16468] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [11]
Schutzkreis gegen Mentalmagie[16471] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schutzkreis gegen Naturelemente[16459] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [3]
Schutzkreis gegen Naturelemente[15022] R: ? / D: ?	Kreise meistern [3]
Schutzkreis gegen Prosaische Magie[16460] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [3]
Schutzkreis gegen Prosaische Magie[15026] R: ? / D: ?	Kreise meistern [7]
Schutzkreis gegen Tiere[16457] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [1]
Schutzkreis gegen Tiere[15020] R: ? / D: ?	Kreise meistern [1]
Schutzkreis gegen Untote[16470] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [13]
Schutzkreis gegen Untote[15025] R: ? / D: ?	Kreise meistern [6]
Schutzkreis gegen Werkreaturen[16464] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [7]
Schutzkreis gegen Werkreaturen[15027] R: ? / D: ?	Kreise meistern [7]
Schutzkreis gg. Mental-& Götterm.[15029] R: ? / D: ?	Kreise meistern [9]
Schutzsphäre I (D c)[6846] R: 3m r / D: C Alle innerhalb der Sphäre haben die Boni von entweder Gebet I oder Segen I oder Widerstand I. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [10]
Schutzsphäre III (D c)[6851] R: 3m r / D: C Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet III oder Segen III oder Widerstand III. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [17]
Schutzsphäre V (D c)[6855] R: 3m r / D: C Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet V oder Segen V oder Widerstand V. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [30]
Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden: · Berührung · Öffnen · Bewegen · Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand) · Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite). Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch). Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.	Runen [40] und Wege der Symbole [40]
Schwäche[14931] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [5]
Schwäche (I *)[3557] R: 30m / D: - Der Magier erfährt den niedrigsten Eigenschaftswert des Ziels.	Kurzzeitige Veränderungen [2]
Schwäche entdecken (I)[3270] R: S / D: - Magier entdeckt eine Schwachstelle in einer Befestigung oder einem Gebäude. Die Schwäche muß auf normalen Weg zu entdecken sein, andere Informationen sind dem Magier nicht zugänglich.	Befestigungen meistern [10]
Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P Verringert die Stärke einer Tür um 50%.	Wege der Öffnung [8]
Schwacher Ultraschall (F)[4840] R: 15mR / D: 1KR/St(C) Alle Ziele in Reichweite, die im Ultraschallbereich hören können, sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen. Tiere, die Ultraschall hören können, werden in Panik fliehen. Solange ein Ziel im Wirkungsbereich ist, muss jede KR ein WW gemacht werden.	Geräusche formen [9]
Schwaches Element (F c)[3338] R: 3m/St / D: 1Kr/St (C) Wie dienstbarer Geist, formt aber ein schwaches Element.	Erschaffung [11]
Schwaches Element beschwören (E)[5053] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [10]
Schwaches Element kontrollieren (M *)[5052] R: 3m/St / D: C Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein schwaches Element.	Elemente beschwören [8]
Schwaches Element meistern (E)[5054] R: 1 / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein schwaches Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [12]
Schwaches Gift[16083] R: S / D: 24h Der Zauberkundige kann mit einem schwaches Gift sicher umgehen. Vorbereitung und Verarbeitung zählt auch dazu.	Tränke / Gase herstellen [4]
Schwächlich[19454] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schwarze Absolution (F *)[6395] R: 15m / D: P / WW:-20 Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.	Schwarze Magie [30]
Schwarze Benommenheit (F *)[6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10 Magier deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.	Schwarze Magie [2]
Schwarze Gedanken (F)[6348] R: 30m / D: P Das Ziel greift keine `bösen` Personen an, lernt alle `bösen` Sprachen und gehorcht jedem Befehl einer `bösen` Person, die 10 oder mehr Stufen über ihm ist.	Flüche [50]
Schwarze Magie I (F *)[6389] R: V / D: P Der Magier kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen (sh. Regelbuch). Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Magier wählen.	Schwarze Magie [10]
Schwarze Magie I (F)[5451] R: V / D: V Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie I (sh. Regelbuch) gelernt werden.	Fleisch zerstören [15]
Schwarze Magie II (F *)[6392] R: V / D: P Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.	Schwarze Magie [15]
Schwarze Magie II (F)[5453] R: V / D: V Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie II (sh. Regelbuch) gelernt werden.	Fleisch zerstören [25]
Schwarze Magie III (F *)[6394] R: V / D: P Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.	Schwarze Magie [25]
Schwarze Rune (F)[3740] R: B / D: V Wie Rune der Gewalt, aber der zusätzliche krit. Treffer wird auf der `mörderisch`-Tabelle für Große Kreaturen ausgewürfelt (oder für Übergroße, wenn es ein solches Monster ist).	Schwertrunen [50]
Schwarzer Schlaf (F *)[6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10 Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.	Schwarze Magie [5]
Schwarzer Schwarm (F)[6193] R: V / D: V 10000 bis 100000 Insekten erscheinen, um dem Magier zu Willen zu sein (Gebiet umstellen, Gebiet von der Sonne abschirmen, gegen eine Armee verteidigen, Saat und Früchte zerstören, Stadt zerstören usw...). Jene, welche in einem schwarzen Schwarm gefangen sind, werden niemals wieder gesehen...	Insekten meistern [30]
Schwarzes Blenden (F *)[6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10 Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.	Schwarze Magie [8]
Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: - Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.	Schwarzes Wissen [20] und Wissen [30]
Schwarzes Wissen meistern (I)[6413] R: 30m / D: - Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.	Schwarzes Wissen [50]
Schweben (F *)[4948] R: S / D: 1min/St Der Magier kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.	Bewegungen verbessern [10]
Schweben (F)[4963] R: 3m / D: 10min/St Das Ziel kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Es kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.	Fortbewegung [2]
Schwefel (F)[8388] R: 3m/St / D: 1KR Erzeugt in einem Gebiet von 1,5m/Stufe den Geruch von Schwefel.	Die kleinen Tricks [12]
Schweiß verhindern (F)[8438] R: B / D: 10min/St Ziel schwitzt nicht. Keine negativen Effekte.	Wege des Äußeren [15]
Schweißen (F)[3310] R: S / D: C Der Magier kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.	Elektrizität [3]
Schweißnaht[27053] R: 30m / D: P Ermöglicht es dem Zauberkundigen, die Nähte zwischen zwei beliebigen Wänden oder zwischen Ziegeln zu verschmelzen. Die Größe der Versiegelung kann entweder 9 m² pro Stufe (beim Zusammenfügen von zwei Wänden) oder bis zu 3 m³ (aus separaten Materialien, die zu einem einzigen festen Objekt verschmolzen werden). Der Bereich der Naht ist genauso stark wie die Teile, die zusammengefügt wurden. Dieser Zauber macht aus vielen Teilen einen festen Gegenstand und verstärkt die Struktur effektiv um den Faktor zwei.	Bauwerke [25]
Schwelle[19513] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Schwerelosigkeit (F)[14302] R: B / D: 1KR/St Für das Ziel wird die Gravitation aufgehoben. Die Trägheit bleibt erhalten, so dass sich das Ziel, wenn es angeschoben wird, in diese Richtung weiterbewegt, bis eine andere Kraft einwirkt. Das Ziel darf ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg nicht überschreiten.	Gesetz der Gravitation [5]
Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9	Wissen über Stein [40] und Festes zerstören [50]
Schwertrunen untersuchen (I)[3738] R: - / D: - Mit diesem Spruch kann man neue Schwertrunen entwickeln (sh. SUC)	Schwertrunen [25]
Schwimmen[16157] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [3]
Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.	Heiliger Krieg [4]
Schwimmen (F)[7838] R: S / D: C Magier kann mit normaler Geschwindigkeit schwimmen und sich in allen Situationen (außer bei schwerem Sturm) über Wasser halten.	Wege des Entkommens [8]
Schwimmen (F)[6911] R: 30m / D: 1min/St Das Ziel kann Schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren, gleichzeitig erhöht dieser Spruch den Talentwert Schwimmen auf 20, falls dieser niedriger ist.	Wege der Bewegungen [3]
Schwimmen I (F *)[4945] R: S / D: 10min/St Der Magier kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.	Bewegungen verbessern [7]
Schwimmen II (F *)[4951] R: S / D: 10min/St Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [13]
Schwimmen III (F *)[4956] R: S / D: 10min/St Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [18]
Schwimmweste (F)[8174] R: 3m/St / D: 1h/St Zauber läßt Stufe Personen für die Dauer auf dem Wasser treiben. Er schützt nicht vor Wellen u.ä., man kann durch deren Effekte immer noch ertrinken.	Gesetz des Segelns [7]
Schwingen I (F *)[5308] R: S / D: 1KR Zauberer kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.	Ausweichen / Flucht [1]
Schwingen III (F *)[5311] R: S / D: 1KR Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.	Ausweichen / Flucht [4]
Schwingen V (F *)[5316] R: S / D: 1KR Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.	Ausweichen / Flucht [9]
Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: - Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/ Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).	Gesetz des Kampfes [16]
Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.	Meister der Wahrnehmung [18]
Seefluch (F)[6338] R: 30m / D: P Opfer wird niemals freiwillig schwimmen, waschen, auf Boote gehen u.ä.	Flüche [7]
Seele entdecken[19285] R: ? / D: ?	Seelentod [1]
Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.	Körper erhalten [20]
Seelen verbannen[19302] R: ? / D: ?	Seelentod [50]
Seelen wegreißen[19301] R: ? / D: ?	Seelentod [30]
Seelenbrennen I *[19288] R: ? / D: ?	Seelentod [5]
Seelenbrennen II *[19291] R: ? / D: ?	Seelentod [10]
Seelenbrennen III *[19295] R: ? / D: ?	Seelentod [15]
Seelenbrennen IV *[19299] R: ? / D: ?	Seelentod [20]
Seelenbrennen V *[19300] R: ? / D: ?	Seelentod [25]
Seelenfalle *[19314] R: ? / D: ?	Talismane [12]
Seelenfang (M)[5503] R: 30m / D: V Ein Teil der Seele des Ziels wird gefangen und in ein organisches Objekt am Körper des Magiers gesperrt. Der Körper des Opfers wird das tun, was der Magier will, wenn dieser sich konzentriert. Der Spruch bricht ab, wenn: 1) der Magier ihn abbricht, 2) das Objekt zerstört wird, 3) das Ziel mehr als 30m vom Magier entfernt ist, oder 4) das Objekt nicht mehr am Körper des Magiers ist. wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, kann das Ziel machen, was es will, allerdings mit -30 auf alle Aktionen.	Seelen zerstören [11]
Seelenfang II (M)[5508] R: unbegrenzt / D: V Wie Seelenfang I, aber der Spruch bricht nur ab, wenn der Magier es will, oder das Objekt zerstört wurde. Das Ziel kennt die Richtung zu seiner Seele.	Seelen zerstören [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Seelenscherbe[14687] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [19]
Seelenwanderung (M)[5501] R: 30m / D: V Die Seelen von Magier und Ziel tauschen ihren `Platz`. Der Magier kann mit 50% normaler Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Magiers ist inaktiv. Magier kann den Spruch jederzeit abbrechen (1 KR), das Ziel kann sich nur mit einem Widerstandswurf helfen (Es hat alle 10min einen). Wenn einer der Körper getötet wird, werden beide Seelen zerstört (sh. Absolution).	Seelen zerstören [8]
Seesturm (F)[5156] R: 1 / D: 1h±10min Beschwört einen wilden Seesturm: Wellenhöhe 6-15m, schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h. Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.	Gesetz des Wassers [30]
Segel aus- einrollen (F)[8183] R: 3m/St / D: - Rollt bis zu Stufe Segel ein oder aus.	Gesetz des Segelns [15]
Segel reparieren (F)[8175] R: 3m/St / D: - Magier repariert einen bis zu 30 cm /Stufe langen Riß in Stoff o.ä. Segeltuch. Segel erhält die Festigkeit wie vorher.	Gesetz des Segelns [8]
Segeln / Wirbelwind[14924] R: ? / D: ?	Worte der Macht [19]
Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.	Zeremonien [8]
Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.	Schicksal meistern [25]
Segen analysieren (I)[6411] R: 3m / D: - Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.	Schwarzes Wissen [25]
Segen entdecken (I c)[6399] R: 30m / D: 1min/St Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.	Schwarzes Wissen [3]
Segen I (D c)[6841] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Paradearten und Manöverproben.	Schutz [2]
Segen III (D c)[6848] R: 30m / D: C Wie Segen I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [12]
Segen V (D c)[6853] R: 30m / D: C Wie Segen I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [20]
Segnen I (D)[6966] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Ausweichen (Pool) und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)	Innerer Schutz [4]
Segnen II (D)[6970] R: S / D: 1min/St Wie Segnen I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [9]
Segnen III (D)[6974] R: S / D: 1min/St Wie Segnen I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [14]
Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C) Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.	Wahrnehmung der Grundmagie [25]
Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C) Wie Sehen mit Reichweite 150m.	Wahrnehmung der Grundmagie [18]
Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C) Wie Sehen mit Reichweite 30m.	Wahrnehmung der Grundmagie [11]
Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).	Wahrnehmung der Grundmagie [6]
Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.	Heiliger Krieg [20]
Sehen bei Dunkelheit (F)[8295] R: S / D: 10min/St Magier sieht 1,5 m / Stufe in absoluter Dunkelheit.	Gesetz des Bergbaus [10]
Sehen bei Dunkelheit (F)[4594] R: T / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.	Dunkelheit [6]
Sehen bei mag. Dunkelheit (U *)[5408] R: S / D: 10min/Stufe Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.	Mönchsinne [8]
Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.	Verzauberung des Körpers [12]
Sehen in magischer Dunkelheit c[15505] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [12]
Sehkraft kontrollieren (M c)[7765] R: 30m / D: C Läßt das Opfer sehen, was immer der Magier wünscht.	Sinne kontrollieren [8]
Sehne behandeln (H S)[6435] R: S / D: P Heiler kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [3]
Sehne behandeln III (H S)[6437] R: S / D: P Wie Sehne behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Sehnen heilen.	Wege der Muskeln [5]
Sehne regenerieren (H)[5868] R: B / D: P Magier kann in 1-10 Stunden (je nach Größe) eine Sehne neu wachsen lassen.	Gesetz der Muskeln [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sehne wachsen (F)[8217] R: B / D: - Erschafft einen Wachsüberzug über eine Bogensehne. Die ersten beiden Pfeile, die von einer frisch gewachsten Sehne abgeschossen werden, haben Pool +5. Nicht kumulativ mit magischen Boni.	Gesetz des Kriegers [2]
Sehnen behandeln I (H)[5858] R: B / D: P Magier kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [6]
Sehnen behandeln III (H)[5860] R: B / D: P Magier kann drei beschädigte Sehnen heilen. Erholungszeit 1h.	Gesetz der Muskeln [10]
Sehnen regenerieren (H S)[6444] R: S / D: P Der Heiler kann eine Sehne regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Muskeln [14]
Sehnen regenerieren (H)[7985] R: B / D: P Zauberer kann eine Sehne regenerieren. Neuwachstum benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.	Muskeln beherrschen [15]
Sehnen reparieren I (H)[7975] R: B / D: P Zauberer kann eine beschädigte Sehne reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [4]
Sehnen reparieren III (H)[7978] R: B / D: P Zauberer kann drei beschädigte Sehnen reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [7]
Sehr große Intelligenz[16134] R: B / D: 24h Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer sehr hohen Intelligenz ausgestattet wird.	Wege der Verzauberung [30]
Seil aufwickeln (F)[8173] R: 3m/St / D: - Magier kann ein Stück Seil, Tau o.ä. sofort aufrollen (und lösen, aber nicht entknoten).	Gesetz des Segelns [6]
Seilzauber (F)[5060] R: 3m/St / D: C Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.	Erdmeister [1] und Gesetz der Erde [1]
Seite finden (F *)[8402] R: S / D: 10min/St Schlägt automatisch die gewünschte Seite auf. Seitenzahl muß gedacht oder gesprochen werden. Rollen wickeln sich zur gewünschten Stelle auf.	Bibliothek meistern [3]
Seite kopieren (F)[8418] R: B / D: P Kopiert eine Seite auf ein passendes Material. Kopie ist in Farbe.	Bibliothek meistern [18]
Seitensicht (U *)[5403] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer hat ein Sichtfeld von 300`.	Mönchsinne [3]
Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.	Sinne meistern [3]
Seitensicht (U)[6559] R: S / D: 1min/St Magier hat ein Sichtfeld von 300°.	Detektivsinne [17]
Seitensicht (U)[5010] R: S / D: 10min/St Magier hat ein 300° Sichtfeld.	Sinne verbessern [4]
Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.	Verzauberung des Körpers [5]
Selbst[19999] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [20]
Selbst Projizieren (F)[3591] R: 100m / D: C Erschafft ein Ebenbild des Magiers, das zu jedem Ort, den der Magier sehen kann, geschickt werden kann. Bild bewegt sich / spricht wie der Magier. Magier kann nicht gesehen oder gehört werden, da diese physikalischen Eigenschaften von ihm an die Stelle des Bildes projiziert werden. Magier kann Sprüche dieser Liste durch das Bild werfen, die maximal seiner halben Stufe entsprechen. Das Aussehen des Bildes selbst ist unter der Kontrolle des Magiers. Alle äußeren Einwirkungen kann der Magier darstellen, wie er will. Wenn der Magier den Sichtkontakt verliert, so endet der Zauber und muß neu gesprochen werden. Glaubwürdigkeit wie bei Hologramm I.	Licht erschaffen [20]
Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.	Lebendes ändern [1]
Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.	Lebendes ändern [2]
Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C) Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.	Verstand beherrschen [12]
Selbsterfrischung (F)[8446] R: B / D: V Magier benutzt einen Muster speichern, um einen bis alle Zauber dieser Liste auf einmal zu zaubern. So könnte er einmal am Tag eine Rundumerneuerung mit sich oder anderen machen.	Wege des Äußeren [50]
Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.	Erschaffungen [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.	Selbstheilung [15]
Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.	Körper erhalten [14]
Selbsterhaltung (H S *)[5378] R: S / D: V Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zauberer in ein Koma, bis er geheilt wurde oder sein Gehirn zerstört wurde.	Körperfähigkeiten [20]
Selbsterhaltung (S * s)[6720] R: S / D: 1Tag/St Wenn der Magier einen tödlichen Treffer erhält, fällt er in einen Zustand suspendierter Animation, bis er geheilt wurde, oder das Gehirn zerstört wurde, oder der Spruch aufhört zu wirken.	Heiliger Krieger [17]
Selbstmord (M)[7666] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verdacht, aber immer, wenn das Ziel verletzt wird, gedemütigt wird, oder in irgend etwas versagt hat, wird es versuchen, Selbstmord zu begehen.	Verstand unterwandern [50]
Selbstmord I[15331] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [3]
Selbstmord II[15334] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [6]
Selbstmord III[15337] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [9]
Selbstmord IV[15340] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [12]
Selbstmord V[15343] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [15]
Selbstmord VI[15346] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [18]
Selbstveränderung[14530] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [50]
Selbstveränderung (P)[5269] R: S / D: festgesetzte Zeitperiode Magier entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Magier die andere Person zu sein. Magier hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.	Mystischer Wechsel [50]
Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll: · Untote · Dämonen · Tiere · künstliche Kreaturen · ... Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr. Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint. Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).	Wege der Unsichtbarkeit [9] , Ummantelung [9] und Verstecken [9]
Sendung (I *)[3712] R: 15Km/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [17]
Sendung (I *)[3707] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [12]
Sendung (I *)[3701] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [6]
Sendung (I *)[3698] R: 150m / D: C Magier kann dem Ziel eine verbale Botschaft zukommen lassen. Ziel muß vorher eingestimmt worden sein. Wurde das Ziel noch nie zuvor so angesprochen, so erkennt es vermutlich nicht, was vor sich geht und nimmt an, es könnten eigene Gedanken sein. Wurde es bereits einmal kontaktiert, so kann es einen Wahrnehmungswurf machen, ob es die Stimme des Magiers erkennt. Höflicherweise gibt sich der Magier am Beginn einer Sendung stets zu erkennen...	Primitive Stimme [3]
Sextant (F)[8169] R: S / D: C Magier kann bis auf ein paar Kilometer genau seine Position auf dem Planeten bestimmen.	Gesetz des Segelns [2]
Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.	Kampfreflexe [18]
Sicheres Zeichen I (U)[3947] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zeichen-, Symbol-, Runen- oder Wächterspruch.	Zauber beherrschen [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sicheres Zeichen II (U)[3952] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [6]
Sicheres Zeichen III (U)[3957] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [11]
Sicheres Zeichen IV (U)[3962] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [16]
Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.	Verzauberung des Körpers [20]
Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.	Sinne meistern [14]
Sicht (U)[5024] R: S / D: 10min/St Der Magier kann alle Sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.	Sinne verbessern [20]
Sicht entdecken[15478] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [3]
Sicht fühlen *[15484] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [10]
Sicht im Dunkeln (U)[6508] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht in jeder (auch magischer) Dunkelheit.	Ablenkung [8]
Sicht in der Sonne (U)[5018] R: S / D: 10min/St Der Magier kann in jeder blendenden Helligkeit sehen, als wenn es normaler Tag wäre.	Sinne verbessern [12]
Sicht in Dunkelheit (U)[5016] R: S / D: 10min/St Magier kann 30m in magischer, 60m in totaler, normaler Dunkelheit und wie bei Tag in normalen Nacht sehen.	Sinne verbessern [10]
Sicht kopieren (F)[3844] R: S / D: P Wie Geschmack kopieren, aber für Sicht.	Wege des Kopierens [11]
Sicht schützen (F)[6298] R: B / D: 10min/St Ziel ist geschützt vor den blendenden Auswirkungen von Schnee, der Wüstensonne usw.	Wege des Überlebens [10]
Sicht umleiten[15480] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [5]
Sicht verbessern (F)[6299] R: B / D: 1min/St Ziel sieht unter diversen Umweltbedingungen (Blizzard, unter Wasser, Sandsturm o.ä.) ganz normal.	Wege des Überlebens [11]
Sicht verschleiern[15477] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [2]
Sicht verschmelzen (1.5km/St)c[15541] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [25]
Sicht verschmelzen (100m)c[15535] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [10]
Sicht verschmelzen (150m)c[15539] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [15]
Sicht verschmelzen (30m)c[15532] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [5]
Sicht versetzen[15486] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [12]
Sichtauslöser (U)[3941] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Bild bzw. Bilder (Bewegungen) ausgelöst.	Zauber auslösen [12]
Sichtbare Manifestierung[15178] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [7]
Sichtbarriere[15490] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [20]
Siegel der Angst[14984] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [11]
Siegel der Benommenheit[14978] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [5]
Siegel der Blendung[14988] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [15]
Siegel der Lähmung[14990] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [17]
Siegel des Schlafs[14980] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [7]
Siegel des Schmerzes[14982] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [9]
Siegel des Streits[14986] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [13]
Siegel des Todes[14992] R: ? / D: ?	Gesetz der Runen [19]
Signal (F)[8178] R: V / D: 1min/St Magier kann mit anderen Schiffen mit Hilfe normaler seemännischer Methoden (Flaggen, Licht, Trommeln usw.) kommunizieren, als wenn er normal sprechen würde. Die Botschaft wird auf jeden Fall korrekt gesendet und von ihm empfangen.	Gesetz des Segelns [11]
Signal (F)[7072] R: V / D: C Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.	Gesetz des Kampfes [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Signet (F)[8379] R: S / D: 10min/St Magier erschafft sein eigenes Symbol, das flammend sichtbar werden kann (bis 30 cm / Stufe groß) oder nur durch Aura sichtbar machen oder Magie entdecken-Zauber entdeckt werden kann.	Die kleinen Tricks [2]
Silberner Druidenstab (F)[6140] R: B / D: P Wie 8), aber als Knüppel +20 und +4 Spell adder oder x2 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [14]
Silberstab $ [19959] R: ? / D: ?	Wizardstab [16]
Silberzunge *[14608] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [5]
Singender Schlag (F)[7874] R: B / D: 1KR/St Die Klinge erfüllt die Luft mit dem Gesang des Mutes und der Ehre. Alle `Alliierten` in 3m Umkreis sind immun gegen Angsteffekte und alle außerhalb des 3m Radius haben einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Angst.	Ritter`s Waffen [4]
Sinken (F)[6288] R: 3m/St / D: 1min/St Senkt den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit bis zum Boden sinkt. Ziele sind auf -25 für Schwimmen.	Wege des Überlebens [2]
Sinne abschalten (M)[7773] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf Keine Wahrnehmung der Umwelt mehr möglich.	Sinne kontrollieren [19]
Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.	Meister der Wahrnehmung [15]
Sinne beschwören (F)[6202] R: 1 / D: 6-8 h Magier beschwört ein Tier mit einem bestimmten Sinn (Bär für Geruch, Falke zum Sehen usw.).	Natur beschwören [7]
Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.	Gesetz der Gefängnisse [16]
Sinne kontrollieren II (M c)[7769] R: 30m / D: C Verursacht falsche Eindrücke (Sicht / Gehör) beim Ziel.	Sinne kontrollieren [13]
Sinne kontrollieren III (M c)[7771] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, aber für drei beliebige Sinne.	Sinne kontrollieren [16]
Sinne kontrollieren IV (M c)[7772] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, aber für vier beliebige Sinne.	Sinne kontrollieren [18]
Sinne kontrollieren V (M c)[7774] R: 30m / D: C Wie Sinne kontrollieren II, betrifft aber alle Sinne.	Sinne kontrollieren [20]
Sinne meistern (U)[5027] R: S / D: 10min/St Der Magier kann jeden der Sprüche auf dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.	Sinne verbessern [50]
Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.	Meister der Wahrnehmung [11]
Sinne überladen (M)[7770] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Bei Fehlwurf von 01-50: Benommen, bei >51: Bewußtlos.	Sinne kontrollieren [15]
Sinne verschmelzen (1.5km/St)c[15542] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [30]
Sinne verschmelzen (30m)c[15537] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [12]
Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.	Sinne meistern [50]
Sinnesmarkierung (U)[5019] R: B / D: P Der Magier kann eine Stelle magisch markieren, so daß er sie später für einen Fernen Sinn-Zauber benutzen kann. Er findet seine (und nur seine) Markierung automatisch, wenn sie in der Reichweite des Ferner Sinn-Zaubers ist. Die Markierung kann an einem beweglichen Objekt angebracht werden, sie bewegt sich dann mit. Dies ist der einzige Weg, den Ferner Sinn-Zauber beweglich zu machen, aber die Entfernungsbeschränkungen bleiben bestehen.	Sinne verbessern [13]
Sitzgelegenheit erschaffen (F)[8086] R: B / D: 1h/St Erschafft einen Tisch, Stühle, Tischdecke, bis zu Stufe Gedecke, Kerzen usw. Es wird alles erschaffen, was für eine Mahlzeit benötigt wird, außer Essen und Getränke. Nach Ablauf des Zaubers verschwinden alle Gegenstände.	Wege des Feinschmeckers [13]
Skelett regenerieren (H)[8008] R: B / D: P Zauberer kann jeden Teil (oder das ganze) des Skeletts (inklusive Knorpel) in 1-10 Tagen, je nach Schaden, neu erschaffen.	Knochen beherrschen [50]
Skeletttreffer[13987] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [6]
Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [20]
Sofort[20000] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sofortige Kräuterheilkraft[15158] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [4]
Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).	Kampfreflexe [2]
Sofortige Rückkehr[15421] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [18]
Sofortige Umstellung (U *)[8118] R: S / D: - Magier kann sich körperlich sofort auf neue Bedingungen einstellen (Augen ans Dunkle gewöhnen, Haut an Sonne usw.).	Körper meistern [25]
Sonar (I)[14342] R: 3m/St / D: C Erzeugt Energiepulse, die von festen Objekten in der Reichweite reflektiert werden. Der Zaubernde erfährt die Distanz und die Richtung von Zielen innerhalb der Reichweite. Bemerkung: Unsichtbare Ziele können mit diesem Zauber aufgespürt werden, es sei denn, sie sind durch den Zauber „Unsichtbarkeit“ von der Liste „Gesetz der Gravitation“ verborgen.	Schockwellen [3]
Sonar (I)[8191] R: S / D: C Magier kann den Boden des Schiffs und die Objekte darunter bis in eine Tiefe von 15m /Stufe als umrandete Schatten wahrnehmen.	Gesetz des Segelns [30]
Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.	Leuchten [20]
Spalter (F)[4092] R: ? / D: ? Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.	Klinge des Kriegers [5]
Spaten (F)[8334] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber einen Spaten.	Gesetz der Struktur [3]
Speer (F *)[4471] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.	Waffen meistern [9]
Speichern (F)[3610] R: B / D: 1h/St Magier kann bis zu 10 x Schwertrunenkapazität EP in einem Gegenstand speichern. Überladung zerstört das Objekt (Eisen schmilzt, Holz / Leder brennt u.ä.).	Magie meistern [18]
Speichern (I)[8309] R: S / D: - Erlaubt es dem Magier, alle Regeln, Noten, Charaktere, Wörter, Abläufe usw. jedes gespeicherten Spiels, Stücks, Lieds o.ä. zu kennen.	Gesetz der Unterhaltung [1]
Speichern (I)[8145] R: B / D: - Magier speichert Unterschiede bei Krankheiten und Heilungen von verschiedenen Rassen.	Heilung [1]
Speichern (I)[8051] R: S / D: - Magier speichert die Eigenschaften eines Tieres für den Gebrauch mit anderen Sprüchen dieser Liste. Die Eigenschaften können mit denen anderer Tiere verglichen werden, und Kreuzungsergebnisse vorhergesagt werden.	Wege der Tierhaltung [1]
Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.	Verstand beherrschen [1]
Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.	Wege der Wächter [1]
Speichern (U)[8074] R: S / D: - Magier kann alle Erinnerungen an ein Essen oder Getränk (Geschmack, Geruch, Aussehen, Zubereitung usw. zurückrufen. Der Zauber gibt keine Informationen, nur Erinnerungen.	Wege des Feinschmeckers [1]
Speichern V *[19952] R: ? / D: ?	Wizardstab [9]
Speichern X *[19955] R: ? / D: ?	Wizardstab [12]
Speichern XV *[19958] R: ? / D: ?	Wizardstab [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spezifischer Treffer (F *)[4099] R: B / D: V Der Magier kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.	Klinge des Kriegers [14]
Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.	Gesetz der Gefängnisse [50]
Sphäre der Macht (F)[3810] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier erschafft eine Sphäre (30 cm Durchmesser pro 2 Stufen), die für alles, was Masse besitzt, absolut undurchdringlich ist.	Wege des Experimentierens [50]
Sphäre der Sicherheit (F *)[3802] R: S / D: 1min/St Erschafft eine Sphäre, die 20 SP von Treffern abzieht (Krit. Treffer zählen 10 SP pro Kategorie (A=10, B=20...)). Schützt den Magier vor allem außer feindlichen Wesen und magischer Energie. Kann nur beim Experimentieren angewendet werden.	Wege des Experimentierens [16]
Sphäre der Stille (F)[8411] R: S / D: 10min/St Erschafft eine Sphäre aus Stille mit Radius 30 cm, die sich besonders gut zum Studieren eignet.	Bibliothek meistern [12]
Spiegelbilder (E)[25661] R: 3m / D: 6+1KR/St Der Zauberkundige kann bis zu 5 Spiegelbilder des Ziels (auch sich selbst) erzeugen. Diese Spiegelbilder werden sich exakt wie das Ziel bewegen. Sobald ein Spiegelbild berührt wird, löst es sich auf, aber die anderen Spiegelbilder bleiben davon unbeeinflußt.	Verkleidungen [11]
Spiegelvision I[14080] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [5]
Spiegelvision II[14085] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [10]
Spiegelvision III[14090] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [15]
Spiegelvision IV[14095] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [20]
Spiele (F)[8318] R: B / D: 1h/St Magier kann ein Spielbrett und alles notwendige Zubehör für ein Spiel erschaffen. Brett kann bis 0,1 m² pro Stufe groß sein.	Gesetz der Unterhaltung [10]
Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.	Verstand schützen [4]
Spinnen bezaubern[19332] R: ? / D: ?	Arachnemonie [4]
Spinnen kontrollieren[19338] R: ? / D: ?	Arachnemonie [10]
Spinnen meistern[19350] R: ? / D: ?	Arachnemonie [30]
Spinnenbeine *[19422] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [4]
Spinnenbeschwörung[19341] R: ? / D: ?	Arachnemonie [13]
Spinnenbolzen[19345] R: ? / D: ?	Arachnemonie [17]
Spinnenklettern[19333] R: ? / D: ?	Arachnemonie [5]
Spinnenklettern (F)[6571] R: S / D: 1min/St Der Magier kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.	Phantombewegungen [6]
Spinnenplage[19348] R: ? / D: ?	Arachnemonie [20]
Spinnenstärke[19339] R: ? / D: ?	Arachnemonie [11]
Spinnenvertrauter[19329] R: ? / D: ?	Arachnemonie [1]
Spionieren (I)[3823] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann entweder seine Wahrnehmung an den Ort eines aktiven Verfolgen legen, oder seine Wahrnehmung an einen Punkt innerhalb seiner normalen Wahrnehmung legen (Magier sieht zwei Leute sich unterhalten und könnte so mithören).	Wege des Geheimen [13]
Spitze Steine (F)[6230] R: 30m / D: 10min/St Erschafft ein Gebiet sehr spitzer Steine, die in der Gegend vorkommen. Jeder, der hindurchgeht, muß ein extrem schweres Bewegungsmanöver machen. Ein Fall bewirkt 1 W6 Treffer durch Dolche.	Steine meistern [13]
Splitterbruch behandeln (H S)[6425] R: S / D: P Heiler kann jeden Splitterbruch oder jedes zerschmetterte Gelenk behandeln. Erholungszeit:1-10 Tage.	Wege der Knochen [12]
Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.	Gesetz der Knochen [17]
Splitterbruch heilen (H)[8003] R: B / D: P Heilt jeden einfachen, offenen oder Splitterbruch (auch Schädelfrakturen). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit 1-10 Tage.	Knochen beherrschen [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Splitterbrüche heilen (H)[6695] R: B / D: P Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden Splitterbrüche geheilt.	Handauflegen [15]
Splittern (F)[5531] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes splitternde Material (Glas, Ton, Feuerstein) splittern lassen. Ein Splitter ist max. 10% der Ausgangsmasse.	Wege des Zerreißens [1]
Sprache analysieren I (c)[6523] R: S / D: 1min/St (C) Magier versteht (aber spricht nicht) eine Sprache.	Analysen [4]
Sprache analysieren II (c)[6526] R: S / D: 1min/St (C) Wie 5), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.	Analysen [7]
Sprache analysieren III (c)[6530] R: S / D: 1min/St Wie 8), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.	Analysen [11]
Sprache der Feinde (I)[6983] R: S / D: 1min/St Der Magier lernt die Sprache der Feinde in Wort und Schrift auf einen Wert von (Stufex4) bis zu einem Maximum von 60.	Wege der Wächter [4]
Sprache der Geister[15150] R: ? / D: ?	Geister meistern [19]
Sprache I (P c)[5685] R: 3m / D: C Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.	Wege der Geräusche [1]
Sprache I c[16351] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [1]
Sprache II (P c)[5688] R: 3m / D: C Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.	Wege der Geräusche [6]
Sprache II c[16353] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [5]
Sprache III (P c)[5694] R: 3m / D: C Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.	Wege der Geräusche [15]
Sprache III c[16356] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [9]
Sprache lernen II[14885] R: ? / D: ?	Sprachen [3]
Sprache lernen III[14888] R: ? / D: ?	Sprachen [6]
Sprache lernen IV[14894] R: ? / D: ?	Sprachen [12]
Sprache Lesen / Schreiben (I U)[8419] R: S / D: 10min/St Magier spricht und schreibt eine Sprache, von der er ein Beispiel (Text, Sprecher) hat.	Bibliothek meistern [19]
Sprache meistern[14905] R: ? / D: ?	Sprachen [50]
Sprache sprechen (I)[8331] R: S / D: 1min/St Magier versteht und spricht jede Sprache für die Dauer des Spruchs.	Gesetz der Unterhaltung [50]
Sprache verstehen (I)[8261] R: S / D: 1min/St Magier versteht (aber spricht nicht) jede Sprache für die Dauer des Spruchs.	Gesetz des Handelns [30]
Sprachen der Natur[14899] R: ? / D: ?	Sprachen [17]
Sprachen III[14886] R: ? / D: ?	Sprachen [4]
Sprachen IX[14902] R: ? / D: ?	Sprachen [20]
Sprachen lernen II[15837] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [2]
Sprachen lernen II (P c)[7557] R: S / D: C Der Magier kann Sprachen doppelt so schnell lernen. (halbe Zeit und halbe Menge an benötigten Erfahrungspunkten)	Wissen [2]
Sprachen lernen III[15842] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [7]
Sprachen lernen III (P c)[7561] R: S / D: C Der Magier kann Sprachen dreimal so schnell lernen.	Wissen [7]
Sprachen lernen IV[15847] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [12]
Sprachen lernen IV (P c)[7565] R: S / D: C Der Magier kann Sprachen viermal so schnell lernen.	Wissen [12]
Sprachen lernen V[15855] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [25]
Sprachen lernen V (P c)[7569] R: S / D: C Der Magier kann Sprachen fünfmal so schnell lernen.	Wissen [25]
Sprachen V[14890] R: ? / D: ?	Sprachen [8]
Sprachen VII[14898] R: ? / D: ?	Sprachen [16]
Sprechen I[15777] R: ? / D: ?	Geschichten weben [4]
Sprechen II[15782] R: ? / D: ?	Geschichten weben [9]
Sprechen III[15786] R: ? / D: ?	Geschichten weben [13]
Sprechen IV[15790] R: ? / D: ?	Geschichten weben [18]
Sprengen (F)[8305] R: B / D: - Dieser Zauber wird in kleine, runde Bohrlöcher (s.o.) gesprochen und sprengt Stufe m³ Gestein in kleine Brocken. Zauber kann in Stufe Löcher gesprochen und um Stufe KR verschoben werden. Jeder in 6 m Radius bekommt 1-5 kritische Treffer "A" durch Aufprall.	Gesetz des Bergbaus [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Springen (F *)[7836] R: S / D: - Zauberkundiger kann 1,5 m /Stufe hoch oder 1m / Stufe weit springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Wege des Entkommens [6]
Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.	Geschwindigkeit [8]
Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.	Wege der Schnelligkeit [5]
Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.	Wege der Schnelligkeit [14]
Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.	Wege der Schnelligkeit [18]
Sprinten[14183] R: ? / D: ?	Reisetänze [25]
Sprinten I (F *)[4954] R: S / D: 10min/St Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.	Bewegungen verbessern [16]
Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: - Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).	Wege der Erforschung [11]
Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.	Spruchkontrolle [5]
Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.	Spruchkontrolle [11]
Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.	Spruchkontrolle [14]
Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.	Spruchkontrolle [17]
Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [14] , Spruchschutz [15] und Schutz vor Zaubern [15]
Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird. Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.	Runen [1] , Zauber speichern [1] , Spruchkontrolle [1] und Gesetz der Runen [1]
Spruchauslöser I (U)[3942] R: S / D: V Wie Geruchs-auslöser, nur kann der Magier alle Auslöser-Sprüche dieser Liste auf einmal benutzen.	Zauber auslösen [15]
Spruchauslöser II (U)[3943] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Woche verschieben.	Zauber auslösen [20]
Spruchauslöser III (U)[3944] R: S / D: V Wie Spruch-auslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Monat verschieben.	Zauber auslösen [25]
Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.	Gegenzauber [5]
Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.	Gegenzauber [9]
Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [16]
Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.	Gegenzauber [19]
Spruchkontrolle *[20022] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [25]
Spruchrune (F)[3734] R: B / D: V Mit dieser Schwertrune kann ein Zauber gespeichert werden, der dann durch die Rune aktiviert wird. Der Magier muß die Energie für beide Zauber aufbringen. Maximal können Zauber auf den Gegenstand gebannt werden mit akkumulierten Stufen von nicht mehr als 3x die Runenkapazität des Gegenstands.	Schwertrunen [17]
Spruchschnelligkeit I[20013] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [11]
Spruchschnelligkeit II[20016] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [15]
Spruchschnelligkeit III[20021] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [20]
Spruchverkleinerung (F)[26776] R: S / D: 1 Tag Erlaubt es dem Zauberkundigen, einen Gegenstand oder ein Material für einen höherwertigen Spruch, als es normalerweise möglich wäre, vorzubereiten. Dieser Spruch muss Spruchstufe Wochen täglich auf den Gegenstand oder das Material gesprochen werden.dauert der Prozess 13 Wochen für jede signifikante Verkleinerung (eine Woche pro Stufe des Zauberspruchs, in diesem Fall 13 Wochen). Zum Beispiel sind für Spruchvermehrer (und Spruchmultiplikatoren) in der Regel Gegenstände in der Größe eines Zauberstabs (1,5m) erforderlich. Daher ist der Einsatz dieses Spruchs einmal pro Tag für 13 Wochen notwendig, um diese auf einen Gegenstand von der Größe einer "Stange" zu zaubern. Die Herstellung eines Spruchvermehrers in Stab-Größe (30cm) würde erfordern, diesen Prozess zweimal durchzuführen (26 Wochen). Und einen tragbaren Gegenstand herzustellen (kleiner als ein Stab, aber größer als ein Ring) würde 39 Wochen benötigen. Einen entsprechenden Ring zu erschaffen würde sogar 52 Wochen dauern.	Alchemistische Vorbereitungen [13]
Spruchvorahnung *[16289] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [11]
Sprung (F *)[7234] R: S / D: - Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Die Brücke des Mönchs [1] , Bewegungen [1] und Phantombewegungen [7]
Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: - Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.	Erhabene Brücke [1]
Sprung III (F *)[5330] R: S / D: - Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.	Die Brücke des Mönchs [5]
Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.	Gesetz der Spuren [10]
Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: - Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.	Gesetz der Spuren [13]
Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: - Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.	Gesetz der Spuren [8]
Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: - Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.	Gesetz der Spuren [7]
Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.	Gesetz der Spuren [17]
Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.	Gesetz der Spuren [18]
Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.	Gesetz der Spuren [19]
Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).	Gesetz der Spuren [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Spuren (F)[3756] R: S / D: 10min/St Die Spuren und Fußabdrücke des Magiers scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.	Wege der Körperveränderung [16]
Spuren analysieren (I c)[6954] R: 30m Radius / D: C Der Magier bekommt ein Bild von allen Wesen, die Spuren in diesem Gebiet hinterlassen haben, Bonus von 50, wenn eins dieser Wesen später verfolgt wird.	Pfade beherrschen [11]
Spuren lesen (I c)[6946] R: S / D: C Magier bekommt einen Bonus von 50 auf sein Talent Spuren lesen.	Pfade beherrschen [3]
Spuren verstecken I (F c)[6916] R: 15m / D: C Der Magier kann die Spuren eines Lebewesens verwischen, dieser Spruch kann gleichzeitig mit Spurloses Gehen angewendet werden.	Wege der Bewegungen [8]
Spuren verstecken II (F c)[6918] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 2 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [10]
Spuren verstecken V (F c)[6920] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 5 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [12]
Spuren verstecken X (F c)[6922] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 10 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [14]
Spuren verstecken XX (F c)[6925] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 20 Lebewesen.	Wege der Bewegungen [25]
Spuren voraus lesen (I c)[6962] R: 30m Radius / D: C Der Magier erfährt den genauen Verlauf der in Frage kommenden Spuren (auch wohin und wie sie verlaufen), wirkt nicht gegen wahres Spuren verstecken.	Pfade beherrschen [50]
Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.	Gesetz der Spuren [3]
Spurlos (F)[6574] R: S / D: C Der Magier kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.	Phantombewegungen [9]
Spurloses Gehen (F c)[6915] R: S / D: C Der Magier kann gehen, ohne Spuren oder sonstige sichtbare Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen.	Wege der Bewegungen [7]
Spurloses Gehen (F)[7848] R: S / D: 10min/St Magier hinterläßt keinerlei Spuren (auch nicht auf Neuschnee, Sand, Matsch o.ä.).	Wege des Entkommens [18]
Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.	Wissen über Holz [25]
Stab rufen (F)[6135] R: 15m/St / D: - Läßt den Stab in die ausgestreckte Hand des Magiers mit 300 m / KR zurückkehren.	Druidenstab [9]
Stäbe herstellen (F)[8042] R: B / D: 1KR/St Magier kann aus einem Metallstück einen Draht ziehen. Draht kann bis zu 2,5 cm / Stufe lang sein. Der Durchmesser ist normal 2,5 cm und kann pro Stufe um 0,5 x bzw. 2 x verkleinert / vergrößert werden.	Schmieden [15]
Stadtfluch (F)[14049] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einer Größe von bis zu von 300 x 300 x 300 m³ (das entspricht der Größe von kleinen Dörfern, Burgen, Schlössern, usw.).	Gesetz der Rache [20]
Stahl bearbeiten I[15874] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, außer das Stahl bearbeitet werden kann, um +5 nicht-magische Waffen herzustellen.	Anorganisches bearbeiten [2]
Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [4]
Stahl bearbeiten II[15878] R: S / D: 24h Wie Stahl bearbeiten I, nur dass der Zauberkundige den Stahl zur Herstellung von +10 nicht-magischen Waffen dient.	Anorganisches bearbeiten [6]
Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [9]
Stahl herstellen[15877] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zauberkundigen, Stahl aus Eisen herzustellen, wobei die Menge, die er an einem Tag herstellen kann, von seiner Ausrüstung abhängt.	Anorganisches bearbeiten [5]
Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [10]
Stahl herstellen (F)[8041] R: B / D: - Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu Stahl. Stahl kann dann normal geschmiedet werden.	Schmieden [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.	Gedankengriff [6]
Stampede (F)[8068] R: 30m/St / D: 10min/St Magier kann bis zu Stufe Herdentiere aufscheuchen und in eine bestimmte Richtung (± 5°) lenken. Beeinflußte Tiere können den Rest der Herde mit beeinflussen.	Wege der Tierhaltung [18]
Stand (U *)[5382] R: S / D: - Magier kommt sofort auf die Füße aus einer liegenden Position.	Meister des waffenlosen Kampfes [1]
Standort verändern (M)[5300] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf Das Ziel sieht alle bewegten Dinge zwischen 15 und 45cm neben dem Ort, wo sie sind. Alle Attacken mißlingen zu 50%.	Wege der Verwirrung [12]
Stapeln (F)[8194] R: 30cm R/St / D: 1KR/St Magier kann stapelbare Objekte normal stapeln (keine Kugeln, keine 10m hohen Stapel von Kupfermünzen usw.). Magier kann 100 Objekte pro KR stapeln. Max. Gewicht sind Stufe Unzen (25 g) pro Stück.	Gesetz des Packens [2]
Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.	Heiliger Krieg [17]
Stärke (I *)[3556] R: 30m / D: - Der Magier erfährt den höchsten Eigenschaftswert des Ziels.	Kurzzeitige Veränderungen [1]
Stärke der Kristalle I[14716] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [2]
Stärke der Kristalle II[14719] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [5]
Stärke II (P *)[5371] R: S / D: 1min Verdoppelt Stärke des Zauberers.	Körperfähigkeiten [8]
Stärke II (P)[6712] R: S / D: 1KR/St Verdoppelt die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.	Heiliger Krieger [9]
Stärke III (P *)[5375] R: S / D: 1min Verdreifacht Stärke des Zauberers.	Körperfähigkeiten [12]
Stärke III (P)[6716] R: S / D: 1KR/St Verdreifacht die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.	Heiliger Krieger [13]
Stärke IV (P *)[5380] R: S / D: 1min Vervierfacht Stärke des Zauberers.	Körperfähigkeiten [30]
Stärken (F)[8349] R: B / D: 10min/St Magier kann Objekte oder Teile davon widerstandsfähiger machen. Zauber erhöht die Struktur von anorganischem Material in 30 cm / Stufe Umkreis um 0,5 % pro Stufe.	Gesetz der Struktur [18]
Starker Ultraschall (F)[4849] R: 30mR / D: 1KR/St(C) Wie Schwacher Ultraschall, es sind jedoch alle in 30mR betroffen. Jeder, der seinen WW um (40-75) verfehlt, wird bewußtlos, jeder, der um mehr als 75 (76+) verfehlt, stirbt.	Geräusche formen [50]
Starkes Element beschwören (E)[5056] R: 3m/St / D: 1KR/St (C) Wie Elementendiener beschwören, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [20]
Starkes Element kontrollieren (M *)[5055] R: 3m/St / D: C Wie Elementendiener kontrollieren, betrifft aber ein starkes Element.	Elemente beschwören [15]
Starkes Element meistern (E)[5057] R: 1 / D: - Wie Elementendiener meistern, betrifft aber ein starkes Element (sh. C&T für Werte).	Elemente beschwören [25]
Starkes Gift[16087] R: S / D: 24h Wie Schwaches Gift, nur das der Zauberkundige mit allen normalen und den meisten tödlichen Giften umgehen kann.	Tränke / Gase herstellen [10]
Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.	Gesetz der Gefängnisse [25]
Stasis (F)[3800] R: B / D: 1h/St Der Magier versetzt 0,03 m³ eines Materials oder ein Lebewesen (hat WW) in eine Stasis. Dieser Zauber hält auch chemische Reaktionen an.	Wege des Experimentierens [14]
Status (I *)[3262] R: S / D: - Magier stellt den Status einer (belagerten) Festung fest. Z.B.: Die äußeren Mauern sind beschädigt, die inneren jedoch noch stabil usw.	Befestigungen meistern [2]
Staub[14909] R: ? / D: ?	Worte der Macht [4]
Stechender Blick I (Bezaubern)[14008] R: ? / D: ?	Böses Auge [2]
Stechender Blick II (Suggestion)[14010] R: ? / D: ?	Böses Auge [4]
Stechender Blick III (Halten)[14014] R: ? / D: ?	Böses Auge [8]
Stechender Blick IV (Beherrschen)[14017] R: ? / D: ?	Böses Auge [11]
Stechender Blick V (Aufgabe)[14019] R: ? / D: ?	Böses Auge [13]
Stechender Blick V (Wahr. Aufg.)[14024] R: ? / D: ?	Böses Auge [18]
Stechender Blick VI (Wahr. Halten)[14022] R: ? / D: ?	Böses Auge [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stechender Treffer (U *)[5390] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch spitze Waffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [10]
Steglaufen (P)[5329] R: S / D: 1 min/St Zauberer kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.	Die Brücke des Mönchs [4]
Stehende Welle I (F)[14343] R: B / D: 1min/St Erzeugt eine unsichtbare Barriere von 3x3x3 m, die beim Betreten einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration verursacht.	Schockwellen [4]
Stehende Welle II (F)[14346] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `B`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [7]
Stehende Welle III (F)[14351] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `C`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [12]
Stehende Welle IV (F)[14355] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `D`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [16]
Stehende Welle V (F)[14358] R: B / D: 1min/St Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `E`-kritischen Treffer durch Vibration.	Schockwellen [19]
Stehlen (M)[7657] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird zum Kleptomanen und hat eine 10% Chance, alles zu stehlen, was ihm gefällt (wenn es ohne Gewaltanwendung geht).	Verstand unterwandern [7]
Stein / Erde / Schlamm (F)[5207] R: B / D: P Magier kann Stein in feste Erde, Erde in Schlamm, Schlamm in Erde, oder Erde in Stein (je 3m³) verwandeln.	Festes verändern [12]
Stein / Metall identifizieren (I)[8292] R: S / D: - Identifiziert alle Stein- und Metallsorten in einem Stein.	Gesetz des Bergbaus [7]
Stein analysieren[15753] R: ? / D: ?	Analysen [3]
Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: - Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.	Wege der Erforschung [3]
Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: - Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.	Wissen über Stein [1]
Stein auflösen (F c)[3495] R: 3m / D: 1KR/St (C) Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.	Gesetz der Säure [4]
Stein bearbeiten[15880] R: S / D: 24h Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige Stein bearbeiten kann, um einen Gegenstand aus Stein herzustellen, warum auch immer.	Anorganisches bearbeiten [8]
Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [5]
Stein desintegrieren (F)[5075] R: 30m / D: P Läßt 3m³ Stein verschwinden.	Erdmeister [20] und Gesetz der Erde [20]
Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P Desintegriert 3m3 Stein.	Wissen über Stein [12]
Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.	Festes manipulieren [4]
Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.	Festes manipulieren [1]
Stein formen[27028] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Stein makellos in die gewünschte Form zu meißeln. Die Zeit, die normalerweise für das Schnitzen dieses Steins benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [9]
Stein formen (F)[7270] R: B / D: P Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.	Festes manipulieren [20]
Stein formen (F)[3913] R: B / D: C Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.	Wissen über Stein [4]
Stein heilen I[14696] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [5]
Stein heilen II[14701] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [10]
Stein heilen III[14705] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [14]
Stein heilen IV[14710] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [19]
Stein heilen V[14714] R: ? / D: ?	Heilung der tiefen Erde [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.	Wege der Konstruktionen [11]
Stein pulverisieren (F)[8303] R: B / D: - Verwandelt 0,3 m³ Gestein / Stufe in Staub.	Gesetz des Bergbaus [18]
Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).	Gesetz der Gefängnisse [13]
Stein schmelzen (F)[8306] R: B / D: 1min/St Magier kann 15 cm³ / Stufe Gestein wie Ton formen. Danach hat der Stein wieder seine normale Festigkeit.	Gesetz des Bergbaus [25]
Stein verschmelzen (F)[3280] R: B / D: P Verbindet zwei Steine, als wären sie ein einziger. Das verschmolzene Gebiet ist so stark wie der Durchschnitt der beiden Ausgangsstücke.	Befestigungen meistern [20]
Stein zerpulvern (0.3m³) (F)[4611] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [4]
Stein zerpulvern (30m³) (F)[4621] R: 30m / D: P Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [14] und Erdmeister [16]
Stein zerpulvern (3m³) (F)[4616] R: 30m / D: P Verwandelt 3 m³ Stein in feines Pulver.	Materie zerstören [9]
Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.	Gesetz der Gefängnisse [11]
Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.	Wissen über Stein [2]
Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.	Wissen über Stein [9]
Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.	Wissen über Stein [17]
Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: - Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.	Wissen über Stein [11]
Stein zu Erde (F)[5065] R: 30m / D: P Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.	Festes zerstören [6] , Gesetz der Erde [9] und Erdmeister [11]
Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.	Wege der Konstruktionen [16]
Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.	Wissen über Stein [6]
Stein zu Schlamm (F)[5073] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Stein in Schlamm.	Gesetz der Erde [17]
Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.	Wissen über Stein [16]
Stein zu Staub (F)[5430] R: 30m / D: P Verwandelt 3m³ Stein in Staub.	Festes zerstören [13]
Steine brechen (F)[3272] R: B / D: P Magier kann bis zu 1m3 pro Stufe Stein aus dem umgebenden Fels herausschneiden. Der Stein kann beliebig groß sein, aber der Zauber vermittelt keine Formgebung oder Transportmöglichkeiten.	Befestigungen meistern [12]
Steine formen (F c)[6232] R: B / D: C Solange er sich konzentriert, kann der Magier 0,027 m3 Stein mit den Händen wie Ton formen.	Steine meistern [15]
Steine heilen (F)[6220] R: 30m / D: P Magier kann Risse, Brüche o.ä. in einem Stein oder einem Haufen Steinen (bis 0,03 m3/St) heilen.	Steine meistern [2]
Steine verbrennen (F)[5119] R: 30m / D: 1KR/St Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.	Gesetz des Feuers [30]
Steine verschmelzen (E)[6231] R: B / D: P Schweißt zwei Steine zusammen. Naht kann 6m lang sein, oder es werden zwei Steinblöcke miteinander verbunden.	Steine meistern [14]
Steinernes Herz I (D S *)[7816] R: S / D: 1min/St Für die Dauer des Spruches kann der Magier die Auswirkungen einer Wunde vernachlässigen, die ihm entweder nur zusätzlichen Schaden bringt, ihn benommen, unfähig zu parieren macht oder ihm einen prozentualen Abzug bei seinen Fähigkeiten bringt. Am Ende der Dauer wirken alle Nachteile normal weiter.	Kampf [5]
Steinernes Herz II (D S *)[7826] R: S / D: 1min/St Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen zweier Wunden verschieben.	Kampf [15]
Steinernes Herz III (D S *)[7828] R: S / D: 1min/St Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen von drei Wunden verschieben.	Kampf [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Steinfeuer[14667] R: ? / D: ?	Feurige Wege [30]
Steinfeuer (F)[3394] R: 30m / D: 1KR/St Wie Metallfeuer, nur betrifft es eine Fläche von 30 m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.	Feuer [25]
Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel. Die Position des Griffs ist: 01-25 Linker Arm 26-50 Rechter Arm 51-70 Rechtes Bein 71-90 Linkes Bein 93-100 Hals Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien. Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.	Gedankengriff [1]
Steinsicht (U c)[5417] R: S / D: C Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.	Mönchsinne [25]
Steinsicht (U)[5022] R: S / D: 10min/St Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Stein sehen.	Sinne verbessern [17]
Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.	Wissen über Stein [20]
Steinsicht c[15500] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [7]
Steinsprache (I)[6958] R: S / D: 1min/St Der Magier versteht und "spricht" die Sprache eines "Steins".	Pfade beherrschen [15]
Steinsprache (I)[6221] R: B / D: 1min/St Magier kann mit einem Stein sprechen, wenn dieser irgendwie geartete Fähigkeiten besitzt.	Steine meistern [3]
Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).	Gesetz der Natur [15]
Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.	Wissen über Stein [15]
Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.	Wissen über Stein [30]
Steintür (F)[7265] R: B / D: P Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.	Festes manipulieren [15]
Steintür (F)[3919] R: B / D: P Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.	Wissen über Stein [10]
Steinwall[27047] R: 30m / D: P Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Stein mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.	Bauwerke [18]
Steinwall (E)[6767] R: 15m / D: 10min/St Wie Erdwall, aber mit den Maßen 3x3x0,3m aus Stein und ein Mann benötigt 200 KR, um ein Loch mit 30cm Radius hineinzuklopfen.	Wege des Schutzes [19]
Steinwall (E)[6224] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Steinwall, der auf festem Untergrund stehen muß.	Steine meistern [6]
Steinwall (E)[5620] R: 15m / D: 1min/St Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.	Gesetz der Barriere [12]
Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.	Wissen über Stein [7] , Gesetz der Erde [7] , Erdmeister [8] und Wege der Elemente [14]
Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.	Wege der Konstruktionen [19]
Steinwall (F)[3269] R: 3m/St / D: 1min/St Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Stein. Magier kann den Wall beliebig formen.	Befestigungen meistern [9]
Steinwurf (groß) (F)[6225] R: 30m / D: - Wie 4), aber auf der Treffertabelle Eis.	Steine meistern [7]
Steinwurf (klein) (F)[6219] R: 30m / D: - Steine mit mindestens 0,5 Kg Gesamtgewicht werden aus 3 m Radius um den Magier auf den Gegner geschleudert. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser mit halbem Wert (60 Gewürfelt = Angriff mit 30 !)	Steine meistern [1]
Steinwurf (mittel) (F)[6222] R: 30m / D: - Wie 1), aber mit vollem Angriffswert.	Steine meistern [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sterbliche Form[19429] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [11]
Sterbliche Form[19406] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [11]
Sterilisation (F)[6968] R: T / D: - Magier kann 0,03m3 eines festen oder flüssigen Stoffes sterilisieren, betrifft jedoch keine inaktiven Gifte oder Lebewesen, die größer als 0,5cm sind.	Innerer Schutz [7]
Sterilisieren (F)[3795] R: B / D: V Magier kann ein Gebiet von 0,3m Radius pro Stufe komplett sterilisieren. Das sterilisierte Gebiet wird mit der Zeit wieder normal kontaminiert, wenn es nicht von der Umwelt abgegrenzt ist. Die Gegend ist frei von Staub, Käfern usw.	Wege des Experimentierens [10]
Sternenaustausch c *[16303] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [10]
Sternenfeuer c[16336] R: ? / D: ?	Sternenlicht [25]
Sternenfinden c[16346] R: ? / D: ?	Sternensinne [15]
Sternenhand c[16337] R: ? / D: ?	Sternenlicht [30]
Sternenlicht (E)[25669] R: 1,5m/St / D: 10min/St Der Zauberkundige bringt die Umgebung innerhalb der Zauberreichweite dazu im weichen Licht der Sterne zu leuchten. Drinnen und Draußen wird der volle Sternenhimmel für alle im Umkreis sichtbar. Wenn das Licht außerhalb des Zaubereffektes heller ist als innerhalb, so wird der betroffene Bereich von außen so aussehen, als würde er im Schatten oder Nebel liegen.	Sternenlicht [7]
Sternenpfade c[16311] R: ? / D: ?	Heilige Vision [1]
Sternenstimme c *[16297] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [1]
Steuern (F)[8182] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Richtung des Schiffs von jedem Ort an Bord aus Steuern, als hielte er das Steuer in der Hand.	Gesetz des Segelns [14]
Stil wechseln (U *)[5400] R: S / D: 1KR/St Magier kann seinen besten Pool einer Waffenlosen Kampfart für irgendeine andere Waffenlose Kampfart einsetzen.	Meister des waffenlosen Kampfes [50]
Stille[14501] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [5]
Stille (15m r) (F)[5693] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 15m.	Wege der Geräusche [13]
Stille (15m) (F)[7496] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 15m.	Geräusche kontrollieren [10]
Stille (15m) (F)[4839] R: 15m / D: 1min/Stufe Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Geräusche formen [8]
Stille (2m) (F)[4833] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Bereich von 2mR, aus dem weder Geräusche hinaus noch in den Geräusche hereindringen können. Wenn der Mittelpunkt sich auf einem beweglichen Objekt oder Wesen befindet, bewegt sich der Bereich mit dem Objekt/ Wesen; + 25 auf Schleichen.	Geräusche formen [2]
Stille (30cm) (F)[7490] R: S / D: 1min/St Alle Geräusche, die in 30cm um den Magier entstehen, können außerhalb des Radius nicht gehört werden. +25 auf Schleichen.	Geräusche kontrollieren [1]
Stille (30m r) (F)[5696] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 30m.	Wege der Geräusche [20]
Stille (30m) (F)[7502] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 30m.	Geräusche kontrollieren [25]
Stille (30m) (F)[4843] R: 30mR / D: 1min/Stufe Wie oben, jedoch mit 30m Radius.	Geräusche formen [12]
Stille (30m) (F)[3454] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein Gebiet mit 30 m Radius, in das und aus dem kein Geräusch dringt. Wenn der Zauber auf ein bewegliches Objekt gelegt wurde, bewegt er sich mit dem Objekt.	Gesetz der Geräusche [12]
Stille (3m r) (F)[5689] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 3m.	Wege der Geräusche [7]
Stille (3m) (F)[7492] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Radius 3m.	Geräusche kontrollieren [4]
Stille (3m) (F)[4836] R: 3mR / D: 1min/Stufe Wie oben, jedoch mit 3m Radius.	Geräusche formen [5]
Stille (3m) (F)[3447] R: 30m / D: 1min/St Wie Ruhe I mit Radius 3m.	Gesetz der Geräusche [5]
Stille (bis 3m) (F)[7494] R: S / D: 1min/St Wie oben, aber der Radius kann von 0 bis 3m variiert werden.	Geräusche kontrollieren [7]
Stille (F)[7839] R: 0 / D: 10min/St Jedes Geräusch, das innerhalb des Radius	Wege des Entkommens [9]
Stille (F)[5273] R: S / D: 1min/St Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Magier entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.	Verstecken [4]
Stille (F)[3817] R: 3m/St / D: 10min/St Alle Geräusche im Umkreis von 3m um das Ziel werden unterdrückt.	Wege des Geheimen [7]
Stille Bewegungen (F)[6153] R: S / D: 1min/St Magier bewegt sich geräuschlos, solange er kein Geräusch verursacht, das >30 cm von ihm entfernt entsteht.	Formen der Natur [4]
Stille Geschichte[15789] R: ? / D: ?	Geschichten weben [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.	Angriffe vermeiden [10]
Stille Rüstung (F)[8232] R: S / D: 1min/St Die Rüstung und der Waffengurt des Magiers verursachen keinerlei Geräusche. So kann man auch noch mit einer schweren Kettenrüstung schleichen.	Gesetz des Kriegers [17]
Stilles Lied (F)[7515] R: S / D: V Wenn dieser Spruch mit einem Lied der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, zusammen gesprochen wird, wird niemand außer dem Ziel (den Zielen) das Lied hören. Dieser Spruch kostet genauso viele Energiepunkte wie das Lied und wird gleichzeitig gesprochen.	Geräusche projizieren [11]
Stimme des Befehls c[16357] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [10]
Stimme des Geistes (I *)[3365] R: 15Km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [15]
Stimme des Geistes (I *)[3359] R: 1 / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [9]
Stimme des Geistes (I *)[3353] R: 30m / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [3]
Stimme des Geistes (I *)[3352] R: B / D: C Wie Phrase, aber der Magier kann solange sprechen, wie er sich konzentriert.	Ferne Stimme [2]
Stimme des Geistes(I *)[3356] R: 30m/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [6]
Stimmung I[15330] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [2]
Stimmung II[15333] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [5]
Stimmung III[15336] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [8]
Stimmung IV[15339] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [11]
Stimmung V[15342] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [14]
Stimmung VI[15345] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [17]
Stimmungsumschlag I[15329] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [1]
Stimmungsumschlag II[15332] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [4]
Stimmungsumschlag III[15335] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [7]
Stimmungsumschlag IV[15338] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [10]
Stimmungsumschlag V[15341] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [13]
Stimmungsumschlag VI[15344] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [16]
Stoff verstärken (F)[7855] R: B / D: 1min/St Der Magier kann den Rüstungsschutz von Stoffkleidung um 4 Punkte erhöhen.	Ritter`s Rüstung [2]
Stolpern[14934] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [9]
Stop[14928] R: ? / D: ?	Worte der Macht [50]
Störungen (M)[5516] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Kampfwürfe (AT / PA usw.)	Verstand zerstören [5]
Stottern (M)[7589] R: 3m/St / D: P Ziel stottert ab und zu. 10 % Chance, daß ein Zauber verstottert wird (Energie ist verloren, kein Patzer).	Psychose meistern [2]
Stottern heilen (H)[7900] R: B / D: P Heilt jedes Stottern.	Verstand heilen [7]
Strategie (I)[7087] R: S / D: - Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.	Gesetz des Kampfes [25]
Streiten III[14550] R: ? / D: ?	Einflüsse [2]
Streiten IV[14558] R: ? / D: ?	Einflüsse [10]
Stroh erschaffen[27016] R: 3m / D: P Der Zauberkundige verwandelt geeignetes Material (z. B. Stroh, Binsen, Palmwedel usw.) in hochwertiges Stroh, das sich zur Dachdeckung eignet. Die Menge an Material, die der Zauberkundige in Stroh verwandeln kann, reicht aus, um 30 Quadratmeter pro Stufe zu decken. Für diese Tätigkeit ist 1 Runde pro 30 Quadratmeter erschaffenes Stroh erforderlich.	Bauwerke [3]
Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.	Haftung meistern [6]
Stromschlag (FE)[3324] R: 30m / D: V Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen krit. Treffer `E` durch Elektrizität für 1 KR / 10 Fehlwurf.	Elektrizität [20]
Strömung gebieten (E)[25859] R: 30m/St / D: 1h/St (C) Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).	Wetter meistern [12] , Gesetz des Wassers [12] und Wege des Wetters [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.	Flüssigkeiten manipulieren [17]
Strudel (F c)[5227] R: 100m / D: C Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nichtangetriebenen Objekt bis zu 65m Entfernung anzieht.	Flüssigkeiten verändern [13]
Strudel (F c)[5154] R: 300m / D: C Erschafft einen 15m großen Strudel, der jedes nichtangetriebene Objekt in 150m Umkreis herabzieht (Braucht 2min Konzentration um sich aufzubauen).	Gesetz des Wassers [20]
Struktur testen (I)[8341] R: S / D: - Magier kann einen Schwachpunkt in einer untersuchten Struktur finden. Dieser Spruch zeigt keine versteckten Fehler, nur sichtbare.	Gesetz der Struktur [10]
Stück aufführen (U)[8325] R: S / D: C Magier kann ein Ein-Mann-Stück (Drama, Komödie usw.) aufführen. Magier kann seine Stimme und sein Gesicht leicht ändern und wie bis zu Stufe Charaktere wirken. Veränderungen wirken sofort. Zauber bewirkt nur die Veränderungen in Stimme und Aussehen, er gibt keine Gedächtnis- oder Schauspielfähigkeiten	Gesetz der Unterhaltung [17]
Studieren[14567] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [1]
Studieren[14516] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [1]
Studieren (I c)[6585] R: S / D: C Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.	Phantomgesicht [1]
Studieren (I)[5251] R: 100m / D: - Der Magier studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.	Mystischer Wechsel [1]
Studieren (U ?)[8409] R: S / D: 10min/St Klärt den Geist des Magiers von störenden Gedanken. +1 / Stufe auf alle Würfe für studieren, meditieren usw. Zauber kostet keine EP.	Bibliothek meistern [10]
Studieren I[15836] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [1]
Studieren I[14883] R: ? / D: ?	Sprachen [1]
Studieren I (P c)[7556] R: S / D: C Der Magier behält alles, was er liest, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.	Wissen [1]
Studieren II[15840] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [5]
Studieren II[14887] R: ? / D: ?	Sprachen [5]
Studieren II (P c)[7560] R: S / D: C Wie oben, aber der Magier liest zusätzlich doppelt so schnell.	Wissen [5]
Studieren III[15844] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [9]
Studieren III[14892] R: ? / D: ?	Sprachen [10]
Studieren III (P c)[7563] R: S / D: C Wie oben, aber der Magier liest dreimal so schnell.	Wissen [10]
Studieren V[15850] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [15]
Studieren V[14897] R: ? / D: ?	Sprachen [15]
Studieren V (P c)[7567] R: S / D: C Wie oben, aber der Magier liest fünfmal so schnell.	Wissen [15]
Stumpfer Treffer (U *)[5394] R: S / D: V Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Stumpfe Waffen.	Meister des waffenlosen Kampfes [14]
Sturm & Regenvorhersage (I)[6893] R: 3Km/St / D: - Der Magier kann mit 95% einen Sturm oder Regen innerhalb der nächsten 24h (15min) vorhersagen, Art und Stärke werden mit in Erfahrung gebracht.	Wege der Natur [4]
Sturm besänftigen (F)[6331] R: 3m / D: 1min/St Läßt einen Sturm in 1,5 km/St Umkreis abflauen. Sehr starke Stürme werden eventuell nur gemildert. Magische stürme erhalten einen WW.	Wetter meistern [30]
Sturm beschwören (F)[6208] R: V / D: 1min/St Wie 10), erzeugt aber einen Sturmwind.	Natur beschwören [13]
Sturm rufen (F c)[5753] R: 1.5Km / D: 1min/St (C) Magier kann einen Sturm jeden Typs mit 3x Stufe Km/h Windgeschwindigkeit und einer Intensität je nach Umständen rufen. (30. Stufe könnte ein Sturm mit Blitzen und 90 Km/h sein, möglich, daß Blitze Gegner treffen.)	Wege des Wetters [30]
Sturm rufen (F)[6330] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen Sturm in 1,5 km/Stufe Umkreis. Art des Sturms wird vom Magier festgelegt.	Wetter meistern [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Sturm rufen (F)[5176] R: 1 / D: 1h±10min Der Magier beschwört einen Orkan: schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h, Blitze (zufällig), und ein Blizzard (im richtigen Klima). Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.	Gesetz des Windes [30]
Sturmkette (E)[3325] R: 60m / D: - Erschafft pro 10 Stufen des Magiers einen Kettenbolzen.	Elektrizität [25]
Sturmvorhersage[16267] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [4]
Sturmvorhersage (I)[5741] R: - / D: - Wie Regenvorhersage, betrifft aber den nächsten Sturm.	Wege des Wetters [4]
Stutzen (F)[8268] R: Sicht / D: P Stutzt Stufe Pflanzen in die gewünschte Form.	Gesetz des Farmers [6]
Stützen setzen (F)[8297] R: 3m/St / D: P Stützt Decke in 30 cm / Stufe Radius mit entsprechendem Material.	Gesetz des Bergbaus [12]
Substanz[16030] R: ? / D: ?	Palingenese [40]
Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.	Materie formen [8]
Suggestion[16355] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [8]
Suggestion[14552] R: ? / D: ?	Einflüsse [4]
Suggestion[14537] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [7]
Suggestion (M)[7784] R: 3m / D: V Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).	Verstand kontrollieren [7]
Suggestion (M)[6664] R: 30m / D: V Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).	Inspiration/ Eingebung [5]
Suggestion (M)[4924] R: 3m / D: V Das Ziel wird einen einfachen Befehl, der nicht komplett gegen ihn gerichtet ist, befolgen (keine Selbstmordaktion o.ä.)	Berührung des Geistes [5]
Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)	Verstand beherrschen [5]
Suspendierte Animation I[15740] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [8]
Suspendierte Animation II[15745] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [16]
Symbol / Symbol lösen I[14862] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [3]
Symbol / Symbol lösen III[14867] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [8]
Symbol / Symbol lösen V[14869] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [10]
Symbol / Symbol lösen VI[14871] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [12]
Symbol / Symbol lösen VII[14873] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [14]
Symbol / Symbol lösen VIII[14875] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [16]
Symbol / Symbol lösen X[14878] R: ? / D: ?	Runen & Symbole [19]
Symbol I[14407] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [5]
Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.	Wege der Symbole [5]
Symbol II[14408] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [7]
Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.	Wege der Symbole [7]
Symbol III[14410] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [9]
Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.	Wege der Symbole [9]
Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.	Wege der Symbole [19]
Symbol lösen I[14405] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Symbol lösen II[14409] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [8]
Symbol lösen III[14413] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [12]
Symbol lösen VII[14415] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [14]
Symbol lösen X[14419] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [30]
Symbol V[14412] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [11]
Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.	Wege der Symbole [11]
Symbol VI[14414] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [13]
Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.	Wege der Symbole [13]
Symbol VII[14416] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [15]
Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.	Wege der Symbole [15]
Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.	Wege der Symbole [17]
Symbol X[14417] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [20]
Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.	Wege der Symbole [20]
Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.	Wege der Symbole [3]
Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.	Wege der Symbole [8]
Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.	Wege der Symbole [12]
Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.	Wege der Symbole [16]
Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.	Wege der Symbole [18]
Symbole analysieren[15769] R: ? / D: ?	Analysen [19]
Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: - Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.	Wege der Symbole [1]
Symbolgrundlage[14406] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [4]
Sympathie[14617] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [14]
Sympathie (I M)[3697] R: B / D: C Magier erfährt die Emotionen des Ziels. Sind die Gefühle positiv, so haben beide ein Gefühl von Sympathie und Zusammengehörigkeit. Hat das Ziel jedoch Angst, ist ärgerlich oder sonstwie negativ eingestellt, muß der Magier einen WW machen, oder wird von den Gefühlen des Ziels beeinflußt.	Primitive Stimme [2]
Symptome analysieren (I)[8154] R: B / D: - Magier kann exakt sagen, welche Wunden / Krankheiten ein Ziel hat. Rasse muß vorher gespeichert worden sein (bei einem gesunden Lebewesen).	Heilung [10]
Szene speichern *[15814] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [1]
Szene wiedererschaffen II[15818] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [5]
Szene wiedererschaffen IV[15823] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [10]
Szene wiedererschaffen VII[15828] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [15]
Szene wiedererschaffen X[15832] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [20]
Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.	Gesetz der Gefängnisse [18]
Täglich I[15981] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch einzubetten, der 1x/Tag gezaubert werden kann.	Mental- & Göttermagie einbetten [7]
Täglich I[15892] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Spruch der Stufe 1 einzubetten, der einmal täglich angewendet werden kann (muss mit Einbetten # gleichzeitig auf den Gegenstand angewendet werden).	Grundmagie einbetten [6]
Täglich I[15048] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [6]
Täglich III[15984] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 3 eingebettet werden; Stufe 1 3mal täglich, Stufe 2 und 3 1mal täglich	Mental- & Göttermagie einbetten [11]
Täglich III[15896] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 3 täglich verfügbar gemacht werden können. Ein Spruch der Stufe 1 kann 3x/ Tag gezaubert werden; Stufe 2 und 3 nur 1x/Tag.	Grundmagie einbetten [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Täglich III[15052] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [10]
Täglich V[15987] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 5 eingebettet werden; Stufe 1 4mal täglich, Stufe 2 3mal täglich; Stufe 3 2mal täglich; Stufe 4 und 5 1mal täglich.	Mental- & Göttermagie einbetten [15]
Täglich V[15900] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 5 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 3x/Tag; Stufe 3 2x/Tag; Stufe 4 oder 5 1x/Tag.	Grundmagie einbetten [14]
Täglich V[15056] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [14]
Täglich VII[15060] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [18]
Täglich X[15990] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden; Stufe 1 5mal täglich, Stufe 2 und 3 4mal täglich; Stufe 4 und 5 3mal täglich; Stufe 6 und 7 2mal täglich; Stufe 8, 9 und 10 1mal täglich.	Mental- & Göttermagie einbetten [30]
Tagtraum[15676] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [1]
Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.	Wohltaten [6]
Taktik (I)[7076] R: S / D: - Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.	Gesetz des Kampfes [10]
Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).	Schicksal meistern [13]
Talisman der Seelen[19328] R: ? / D: ?	Talismane [50]
Talisman des Todes * *[19312] R: ? / D: ?	Talismane [10]
Talisman für Kräuter *[19305] R: ? / D: ?	Talismane [3]
Talisman für Tiere *[19304] R: ? / D: ?	Talismane [2]
Talisman gegen Dämonen *[19316] R: ? / D: ?	Talismane [14]
Talisman gegen Erzfeinde *[19319] R: ? / D: ?	Talismane [16]
Talisman gegen Geister *[19307] R: ? / D: ?	Talismane [5]
Talisman gegen Göttermagie[16054] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Göttermagie.	Talismane [40]
Talisman gegen Göttermagie *[19320] R: ? / D: ?	Talismane [17]
Talisman gegen Grundmagie[16052] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Grundmagie.	Talismane [30]
Talisman gegen Grundmagie *[19324] R: ? / D: ?	Talismane [25]
Talisman gegen Hybridmagie[16055] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, aber wirksam gegen jeden Zauber, der zwei oder mehr Reiche kombiniert (die Basisreiche des Hybrid-Zaubers: Götter-/Grund-Magie, Grund-/Mental-Magie und Götter-/Mental-Magie oder Alte Magie).	Talismane [45]
Talisman gegen Magie I *[19306] R: ? / D: ?	Talismane [4]
Talisman gegen Magie II *[19311] R: ? / D: ?	Talismane [9]
Talisman gegen Magie III *[19315] R: ? / D: ?	Talismane [13]
Talisman gegen Magie IV *[19321] R: ? / D: ?	Talismane [18]
Talisman gegen Mentalmagie[16053] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Mentalmagie.	Talismane [35]
Talisman gegen Prosaische Magie[16051] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der vor jedem Zauber der zwanzigsten oder niedrigeren Stufe der prosaischen Magie schützt, der auf den Träger oder den Gegenstand gewirkt wird (aber immer noch beschränkt auf die Arten von Zaubern, vor denen ein Talisman schützen kann - d.h. keine Elementarangriffszauber). Diese Art von Talisman kann nicht durch den Effekt eines geschichteten Talismans oder mehrerer Talismane verstärkt werden, obwohl er in eine Matrix eingraviert werden kann, die einen Tiefen Anker besitzt. Es ist auch schwieriger, in diese Talisman-Art einzugravieren. Jeder Tag der Einschreibung erhöht die Stärke des gewünschten Widerstandswurfs nur um eine halbe Stufe (d.h. die Anzahl der Beschreibungstage verdoppelt sich).	Talismane [27]
Talisman gegen Prosaische Magie *[19318] R: ? / D: ?	Talismane [15]
Talisman gegen Untersuchung *[19308] R: ? / D: ?	Talismane [6]
Talisman gegen Untote *[19310] R: ? / D: ?	Talismane [8]
Talisman gegen Werkreaturen *[19313] R: ? / D: ?	Talismane [11]
Talisman gegen. Mentalmagie *[19323] R: ? / D: ?	Talismane [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Talisman IV[16035] R: B / D: V Dieser Zauber schreibt einen Talisman-Zauber in die Matrix ein, die durch Anker auf einen Gegenstand gelegt wird. Wenn Talisman auf den vorbereiteten Gegenstand gewirkt wird, wird dieser empfänglich und der nächste Zauber, der innerhalb einer Minute auf den Gegenstand gewirkt wird (durch den Zauberkundigen oder einen anderen kooperierenden Zauberanwender), wird harmlos absorbiert und aktiviert den Talisman gegen diesen spezifischen Zauber. Beim Wirken von Talisman kann der Zauberkundige wählen, ob er den Talisman (Gegenstand) zum Schutz eines gebundenen Trägers oder des Gegenstandes selbst einsetzen will. Talisman IV kann so eingestellt werden, dass er vor einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger schützt.	Talismane [4]
Talisman VI[16036] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger schützt.	Talismane [6]
Talisman VIII[16038] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger schützt.	Talismane [8]
Talisman X[16039] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger schützt.	Talismane [10]
Talisman XII[16041] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger schützt.	Talismane [12]
Talisman XIV[16043] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger schützt.	Talismane [14]
Talisman XVI[16045] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 16 oder niedriger schützt.	Talismane [16]
Talisman XVIII[16047] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 18 oder niedriger schützt.	Talismane [18]
Tanz der Angst[14209] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [10]
Tanz der Antwort[14195] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [12]
Tanz der Benommenheit *[14240] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [5]
Tanz der Beruhigung[14202] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [1]
Tanz der Betörung[14207] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [7]
Tanz der Bezauberung[14214] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [15]
Tanz der Bindung[14216] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [30]
Tanz der Eingebung I[14187] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [3]
Tanz der Eingebung III[14189] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [5]
Tanz der Eingebung V[14192] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [8]
Tanz der Eingebung X[14194] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [11]
Tanz der Faszination III[14205] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [5]
Tanz der Faszination V[14208] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [9]
Tanz der Faszination VII[14213] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [14]
Tanz der Faszination X[14215] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [20]
Tanz der großen Antwort[14201] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [50]
Tanz der Inbrunst[14190] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [6]
Tanz der Panik[14212] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [13]
Tanz der Verschmelzung[14232] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [20]
Tanz des Haltens[14203] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [2]
Tanz des Schlummers[14206] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tanz des Vergessens[14210] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [11]
Tanz des Verschwimmens *[14239] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [4]
Tanz synchronisieren (U)[8321] R: S / D: 10min/St Magier kann sich wiederholende rhythmische Bewegungen in Synchronisation mit anderen Leuten machen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er über ganz andere Dinge nachdenken, ohne einen Schritt zu verpassen.	Gesetz der Unterhaltung [13]
Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.	Wohltaten [5]
Tanzen c[14915] R: ? / D: ?	Worte der Macht [10]
Tanzende Lichter (F)[3575] R: 30m / D: 1min/St Erschafft einen Ball / Stufe des Magiers aus irisierendem Licht, der irgendwo innerhalb der Reichweite `tanzen` kann. Die Lichter können nicht verletzen und spenden Licht wie eine Fackel. Kreaturen mit geringer Intelligenz (< 40) werden von dem Anblick gefesselt.	Licht erschaffen [1]
Tanzende Waffe (F)[7886] R: B / D: 1KR/St Die Waffe verläßt die Hand des Magiers und greift (alleine) einen Gegner in bis zu 15m Entfernung an. Die Waffe hat Pool +50, wenn sie alleine angreift. Der Magier muß sowohl die Waffe, als auch das Ziel sehen können, damit die Waffe angreifen kann.	Ritter`s Waffen [16]
Tanzende Waffe (F)[4107] R: B / D: 1 KR/St Die Waffe des Magiers wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Magier muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Magiers und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Magiers an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Magier kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Magiers kämpft die Waffe weiter.	Klinge des Kriegers [30]
Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.	Telekinese [22]
Tanzvorbereitung "[14236] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [1]
Tanzvorbereitung "[14218] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [1]
Tanzvorbereitung "[14186] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [1]
Tanzvorbereitung "[14169] R: ? / D: ?	Reisetänze [1]
Tanzvorbereitung "[14150] R: ? / D: ?	Ferntanz [1]
Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C) Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.	Ummantelung [15]
Tarnung[14524] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [13]
Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V) Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.	Wohltaten [8]
Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.	Leuchten [1]
Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.	Gesetz des Lichts [1] und Licht formen [2]
Taschenspielereien (F)[8322] R: S / D: C Magier kann kleine Taschenspielereien ausführen, die man nicht nachweisen kann (Jonglieren mit Stufe / 3 Bällen, Dinge verschwinden und woanders wieder auftauchen lassen usw.). Gibt ebenfalls +50 auf Taschenspielereien für unsaubere Zwecke.	Gesetz der Unterhaltung [14]
Tastauslöser (U)[3938] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch eine bestimmte Berührung ausgelöst.	Zauber auslösen [5]
Tastbare Manifestierung[15180] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [9]
Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St Wie angeborenes Talent `Tasten`.	Sinne meistern [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tasten (U)[6551] R: S / D: 1min/St Wie das Talent Tasten.	Detektivsinne [9]
Tastsinn kopieren (F)[3842] R: S / D: 1KR/St Wie Geschmack kopieren, aber für den Tastsinn.	Wege des Kopierens [9]
Tätowierung entdecken[15906] R: 15m / D: 1 KR/ST Der Zauberkundige entdeckt im Umkreis von 15 m Tätowierungen auf Lebewesen (auch unsichtbare Tätowierungen). 1.5m²/KR können untersucht werden.	Magische Tätowierungen [1]
Tätowierung identifizieren[15907] R: B / D: 1 KR/ST Der Zauberkundige erfährt, welcher Tätowierungsspruch benutzt wurde, um die Tätowierung herzustellen (Tattoorune, Tätowierungszauberstab, Tattoo einbetten usw), aber nichts über die Eigenschaften oder Zauber der Tätowierung. Dafür werden die entsprechenden Zauber benötigt.	Magische Tätowierungen [2]
Tätowierung II[15911] R: B / D: 24h Ermöglicht die Erstellung von verzauberten Tätowierungen auf einer Fläche, auf die „Fleisch vorbereiten“ gezaubert wurde. Beim ersten Abdruck der Tätowierung muss der Zauberkundige wählen, welche Art Wirkung die Tätowierung haben soll (Rune, täglich, etc.). Sie kann nachträglich nicht mehr geändert werden. Es braucht eine Woche pro Nummer des Tattoo-Spruchs, der zur Vervollständigung der Inschrift verwendet wird. Die Größe der Tätowierung beträgt mindestens 10 cm² für jede Ebene des Zauberspruchs Tätowierung. Tattoo II muss mindestens 20 cm² groß sein und kann Sprüche bis Stufe 2 aufnehmen.	Magische Tätowierungen [6]
Tätowierung III[15913] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 30 cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 3 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [8]
Tätowierung IV[15915] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 40cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 4 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [10]
Tätowierung löschen[15916] R: B / D: - Dieser Spruch entfernt mit sofortiger Wirkung ein Tattoo. Aber dieser Prozess erzeugt Schaden von 1 pro 3cm² bei normalen Tattoos oder 1 Schaden pro cm² bei magischen Tattoos. Die gleiche Stelle kann danach wieder tätowiert werden. Sollte die Tätowierung gegen den Willen des Trägers entfernt werden, so hat das Tattoo einen Widerstandswurf.	Magische Tätowierungen [11]
Tätowierung V[15917] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 50cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 5 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [12]
Tätowierung VI[15919] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 60cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 6 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [14]
Tätowierung VII[15921] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 70cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 7 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [16]
Tätowierung VIII[15923] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 80cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 8 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [18]
Tätowierung X[15925] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 100cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 10 aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [20]
Tätowierungszauberstab I[15914] R: B / D: 24h Ermöglicht die Erstellung einer Tätowierung, die einen wiederaufladbaren, eingebetteten Zauber (oder Zaubersprüche) enthalten, wie es ein Zauberstab tun würde, gemäß der normalen alchemistischen Regeln (Spell Law 9.92). Der Einschreibvorgang dauert 9 Wochen, und die Tätowierung muss mindestens 40cm² groß sein.	Magische Tätowierungen [9]
Tätowierungszauberstab II[15918] R: B / D: 24h Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstock behandelt wird. Der Prozess dauert 13 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 100cm².	Magische Tätowierungen [13]
Tätowierungszauberstab III[15922] R: B / D: 24h Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstab behandelt wird. Der Prozess dauert 17 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 180cm².	Magische Tätowierungen [17]
Taubheit (3m) (F)[4844] R: 3mR / D: 1h/5 Fehlwurf Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 3mR betroffen.	Geräusche formen [14]
Taubheit (F)[4838] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf Das Ziel kann keine Geräusche hören, die in mehr als 15cm Entfernung von seinen Ohren entstehen sind, und niemand kann das Ziel aus einer Entfernung von mehr als 15cm sprechen hören.	Geräusche formen [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Teilen / Verbinden (P)[3598] R: V / D: V Magier kann einen anderen Zauberer pro Stufe bestimmen, und diesen für die anderen Sprüche dieser Liste als Partner bestimmen. Die Zauberer bleiben verbunden, solange sie innerhalb des Radius bleiben. Nur eine Verbindung pro Zauberer auf einmal.	Magie meistern [3]
Telekinese[14399] R: ? / D: ?	Materialtransport [30]
Telekinese[14395] R: ? / D: ?	Materialtransport [14]
Telekinese[14392] R: ? / D: ?	Materialtransport [11]
Telekinese[14389] R: ? / D: ?	Materialtransport [8]
Telekinese[14386] R: ? / D: ?	Materialtransport [5]
Telekinese[14384] R: ? / D: ?	Materialtransport [3]
Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.	Telekinese [17]
Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [11]
Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.	Telekinese [7]
Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.	Telekinese [3]
Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [6]
Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [14]
Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.	Telekinese [20]
Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.	Telekinese [9]
Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.	Fähigkeiten der Grundmagie [30]
Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.	Fähigkeiten der Grundmagie [17]
Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C) Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.	Fähigkeiten der Grundmagie [3]
Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.	Telekinese [12]
Telekinese (F)[8395] R: 1 / D: C Magier kann ein Objekt bis zu 0,5 kg mit 30 cm / Sekunde bewegen. Wesen oder Sachen in Kontakt mit Wesen erhalten einen normalen WW. Stoppt der Magier seine Konzentration, so bleibt das Objekt stationär, bis die Dauer um ist, der Magier sich wieder konzentriert oder der Spruch gecancelt wird.	Die kleinen Tricks [19]
Telekinese (F)[3797] R: 3m/St / D: C Magier kann Objekte bis 1 kg pro Stufe mit 30 cm pro Sekunde bewegen.	Wege des Experimentierens [11]
Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).	Telekinese [1]
Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 1min/St Magier kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Magier aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.	Berührung des Geistes [4]
Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.	Telekinese [5]
Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 1min/St Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.	Berührung des Geistes [8]
Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.	Telekinese [15]
Telekinese III (F)[4935] R: 30m / D: 10min/St Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 5 Kg pro Stufe bewegen und die Dauer ist 10 Minuten pro Stufe.	Berührung des Geistes [20]
Telekinese verbessern[14397] R: ? / D: ?	Materialtransport [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Telekinese verbessern[14396] R: ? / D: ?	Materialtransport [15]
Telekinese verbessern[14390] R: ? / D: ?	Materialtransport [9]
Telekinesetanz I[14153] R: ? / D: ?	Ferntanz [5]
Telekinesetanz II[14157] R: ? / D: ?	Ferntanz [10]
Telekinesetanz IV[14161] R: ? / D: ?	Ferntanz [15]
Telekinesetanz V[14166] R: ? / D: ?	Ferntanz [25]
Telepathie (I *)[3370] R: 15Km/St / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [20]
Telepathie (I *)[3360] R: 15m/St / D: C Solange sich der Magier konzentriert, kann er Stimme des Geistes und Zuhören benutzen. Wenn mehr als 30 m zwischen Magier und Ziel liegen, muß das Ziel durch Geist speichern bekannt sein.	Ferne Stimme [10]
Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C) Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.	Wahrnehmung der Grundmagie [10]
Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 1KR/St (C) Magier kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.	Berührung des Geistes [10]
Telepathie II (M)[4934] R: 3m / D: 1min/St (C) Wie Telepathie I, aber mit Dauer 1 Minute pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 15m pro Stufe.	Berührung des Geistes [15]
Telepathie III (M)[4937] R: 3m / D: 10min/St (C) Wie Telepathie I, aber mit Dauer 10 Minuten pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 30m pro Stufe.	Berührung des Geistes [30]
Telepathie(I *)[3364] R: 1 / D: C Wie oben mit größerer Reichweite.	Ferne Stimme [14]
Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: - Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.	Erhabene Brücke [10]
Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.	Erhabene Brücke [13]
Teleport unterbrechen (F)[3283] R: S / D: 1min/St Dieser Zauber verhindert jeglichen Transportvorgang, bei dem sich etwas auflöst und rematerialisiert (Teleport, Tür, usw.). Das Muster des Transportvorgangs wird verzerrt (Patzer mit dreifachem Aufschlag, egal was herauskommt, Transport ist fehlgeschlagen).	Befestigungen meistern [40]
Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.	Erhabene Brücke [16]
Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.	Erhabene Brücke [18]
Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: - Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.	Erhabene Brücke [20]
Teleportation[15972] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [20]
Teleportation I (F)[4972] R: 3m / D: - Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: folgende Fehler-chancen: Platz nie gesehen (nur beschrieben) :50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1 Jahr):0.01%. Bei einem Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.	Fortbewegung [12]
Teleportation III (F)[4976] R: 3m / D: - Wie Teleportation I, nur kann der Magier 3 Ziele auf einmal teleportieren.	Fortbewegung [20]
Teleportationsschutz I †[16099] R: B / D: P Der Teleportations-Zauber versagt, wenn er den Widerstandswurf gegen den Schutzkreiszauber nicht schafft. Der Zauberkundige bewegt sich dann nicht. Anmerkung: Teleportations-Zauber umfasst alle Teleportations-, Portal-, Distanzloser Schritt, ...-Zauber, mit denen der Zauberkundige sich an einen anderen Ort versetzen kann.	Schutz für Festungen [8]
Teleportationsschutz II †[16104] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [13]
Teleportationsschutz III †[16109] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C) Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.	Erhabene Brücke [10] und Fortbewegung [12]
Teleskop (F)[8177] R: S / D: 1min/St Vergrößert den Horizont um das 10-fache. +50 auf Wahrnehmungswürfe für entfernte Sachen.	Gesetz des Segelns [10]
Temperatur kontrollieren (F)[6319] R: 3m / D: 1h/St Der Magier kann die Umgebungstemperatur in 15 m Umkreis um 0,5 °C pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.	Wetter meistern [8]
Temperatur kontrollieren (F)[6292] R: 3m/St / D: 10min/St Magier kann die Temperatur in einem Gebiet von 30 cm Radius pro Stufe um ± 1 °C / Stufe ändern.	Wege des Überlebens [4]
Temperatur kontrollieren (U)[8113] R: S / D: 10min/St Magier kann seine Körpertemperatur um 0,5 °C pro Stufe verändern.	Körper meistern [16]
Temperatur widerstehen (F)[8033] R: S / D: 1h/St Magier widersteht normalen Schmiedetemperaturen. So kann der Magier mit sehr heißen (kalten) Werkzeugen arbeiten, neben einer Esse (Hitze- wie Kälte-) stehen.	Schmieden [7]
Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.	Körper erhalten [5]
Temperatursphäre (3m r) (D c)[6845] R: 3m r / D: C Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [8]
Temperatursphäre (6m r) (D c)[6850] R: 3m r / D: C Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.	Schutz [15]
Tentakel *[19428] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [10]
Test (I)[6290] R: S / D: - Magier bestimmt in einem Gebiet von 10 m2 / Stufe die Tiefe von Wasser bzw. die Tragfähigkeit von Eis, Schnee, Matsch o.ä.	Wege des Überlebens [3]
Testen (F)[3801] R: S / D: - Magier findet heraus, welchen Effekt bestimmte Umstände auf ein Ziel haben werden. (Wie lange hält die Schale eine Säure, wie molar muß die Säure sein...). Dieser Spruch gibt nur Wahrscheinlichkeiten an (und die auch nur, wenn dem Gegenstand ein WW gegen die Stufe des Magiers mißlingt), nichts ist garantiert.	Wege des Experimentierens [15]
Text analysieren[16314] R: ? / D: ?	Heilige Vision [4]
Text analysieren[14365] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [2]
Text analysieren I[14884] R: ? / D: ?	Sprachen [2]
Text analysieren I (I c)[6521] R: S / D: 1min/St (C) Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.	Analysen [2]
Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C) Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.	Wege der Erforschung [2]
Text analysieren II[14889] R: ? / D: ?	Sprachen [7]
Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [6]
Text analysieren II (I c)[6524] R: S / D: 1min/St (C) Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)	Analysen [5]
Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C) Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)	Wege der Erforschung [7]
Text analysieren III[14896] R: ? / D: ?	Sprachen [14]
Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [14]
Text analysieren III (I c)[6527] R: S / D: 1min/St (C) Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).	Analysen [8]
Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C) Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).	Wege der Erforschung [15]
Textanalyse[15765] R: ? / D: ?	Analysen [15]
Textanalyse I[15751] R: ? / D: ?	Analysen [1]
Textanalyse II[15756] R: ? / D: ?	Analysen [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tick (M)[7588] R: 3m/St / D: P Ziel bekommt einen Tick (Zucken, Arme verschränken, mit der Hand durchs Haar fahren u.ä.). -5 auf alle Aktionen.	Psychose meistern [1]
Tiefe Gedanken (I M c)[7728] R: 30m / D: 1KR/St (C) Wie Gedanken, aber der Magier erfährt auch noch die Gründe und Gedankenmuster hinter den Oberflächengedanken.	Geist verschmelzen [10]
Tiefe Kristallrune I[14784] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [9]
Tiefe Kristallrune II[14794] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [19]
Tiefe Kristallrune III[14797] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [30]
Tiefe Schatten[15927] R: B / D: 24h Mit diesem Zauberspruch kann eine Tätowierung geschaffen werden, die eine Wirkung auf einer höheren Ebene entfaltet, als es die Gesamtzahl der Quadratzentimeter normalerweise erlauben würde. Er muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die in der Tätowierung verwendet werden, gewirkt werden, wodurch auch die Zeit bis zur Fertigstellung verlängert wird. Für jede weitere Woche Verlängerung, kann der Tattoo oder Tattoostab-Spruch auf einem Muster eingraviert ist, das 10cm² kleiner als normalerweise erforderlich ist. Die Grenze hierfür ist, dass jede Tätowierung mindestens eine Größe von 10cm² haben muss. (Wenn also "Tätowierungszauberstab II" mit „Tiefe Schatten“ erstellt wird, und zusätzlich fünf Wochen Einschreibezeit hinzugefügt werden, kann die Tätowierung auf 50cm² reduziert werden).	Magische Tätowierungen [30]
Tiefenprobe[14453] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [20]
Tiefer Anker I[16042] R: B / D: V Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, bevor der Zauber Talisman gewirkt wird, erhält die Matrix die Fähigkeit, in dem Gegenstand zu verbleiben, an dem sie verankert wurde, nachdem der zugehörige Talisman-Effekt verblasst ist. Ein Abdruck vom Talisman-Effekt bleibt in der leeren Matrix erhalten, so dass sie langsam den exakt gleichen Talisman-Effekt regeneriert, den sie zuvor getragen hat. Wenn die Wirkung von Talisman, der Tiefer Anker 1 besitzt, ausgelöst wird, setzt sich diese nach einer Woche selbst zurück. Jedes Mal, wenn Talisman durch den Effekt Tiefer Anker I regeneriert wird, verliert er 50% seines Widerstandswurfs (der bei der Herstellung erzeugte MAW), abgerundet. Wenn er einen Widerstandswurf auf Angriffsstärke der Stufe 1 erreicht, verschwindet der Effekt Tiefer Anker und der Talisman (Gegenstand) löst sich nach dem nächsten Blockierungsversuch auf. (Z.B.: Ein Talisman X mit Effekt Tiefer Anker 1, der mit einem MAW 20 erschaffen wurde, braucht 1 Woche, um sich zu regenerieren, wenn er das erste Mal geblockt hat. Danach hat er einen Widerstandswurf mit MAW 10; die nächste Regeneration lässt ihn auf MAW 5 stehen; die nächste auf MAW 2; die letzte Regeneration reduziert ihn auf einen Ein-Schuss-Zauber mit MAW 1.) Nachdem sich ein Talisman mit Tiefer Anker zum ersten Mal regeneriert hat, wird die Matrix instabil, so dass sich der Talisman jedes Mal, wenn er aktiviert wird, um einen Zauber zu blockieren, etwas weiter auflöst, selbst dann, wenn der Zauber abgewendet wurde. (Tief verankerte Talismane sind also viel schwächer als normale Talismane, sobald sie sich nach ihrem ersten Fehlschlag regenerieren). Wichtig: Tiefe Verankerung darf nicht zu einer Matrix hinzugefügt werden, die Geschichteter Talisman besitzt.	Talismane [13]
Tiefer Anker II[16046] R: B / D: V Wie Tiefer Anker I, mit dem Unterschied, dass sich der Talisman einen Tag nach dem Verblassen regeneriert und es schwieriger ist, diesen Zauber in die Matrix eines Gegenstands einzubringen (siehe "Erschaffung von Talismane").	Talismane [17]
Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: - Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.	Bewegungen [8]
Tiere beherrschen (3m/St)c[16238] R: ? / D: ?	Tiere meistern [25]
Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C Zauberer kann ein Tier kontrollieren.	Gesetz der Natur [9]
Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.	Gesetz der Natur [12]
Tiere beherrschen III c[16231] R: ? / D: ?	Tiere meistern [10]
Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.	Gesetz der Natur [18]
Tiere beschwören I (F M c)[6250] R: 1 / D: 1min/St (c) Magier kann ein Tier rufen. Solange er sich konzentriert, kontrolliert er das Tier. Das Tier ist ein zufälliger Vertreter einer bestimmten Spezies.	Tiere meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 1min/St Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..	Natur meistern [6] und Tiere meistern [9]
Tiere beschwören II[16413] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [2]
Tiere beschwören III (F M c)[6253] R: 1 / D: 1min/St (c) Wie oben, aber für drei Tiere.	Tiere meistern [13]
Tiere beschwören V[16416] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [5]
Tiere beschwören V (F M c)[6257] R: 1 / D: 1min/St (c) Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.	Tiere meistern [17]
Tiere beschwören X[16421] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [10]
Tiere beschwören X (F M c)[6260] R: 1 / D: 1min/St (c) Wie oben, wirkt aber auf zehn Ziele.	Tiere meistern [20]
Tiere beschwören X (F)[4787] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, mit 10 Tieren.	Natur meistern [18] und Tiere meistern [20]
Tiere bezaubern (M)[6660] R: 30m / D: 1h/St Ein Tier glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.	Inspiration/ Eingebung [1]
Tiere binden I[19521] R: ? / D: ?	Tiere binden [3]
Tiere binden II[19523] R: ? / D: ?	Tiere binden [6]
Tiere binden III[19526] R: ? / D: ?	Tiere binden [9]
Tiere binden IV[19529] R: ? / D: ?	Tiere binden [12]
Tiere binden V[19532] R: ? / D: ?	Tiere binden [15]
Tiere erschaffen III c[16232] R: ? / D: ?	Tiere meistern [11]
Tiere erschaffen V c[16235] R: ? / D: ?	Tiere meistern [14]
Tiere finden (I)[6246] R: 1 / D: - Magier findet Mitglieder einer bestimmten Tierart im Radius, oder erfährt, welche Tiere im Radius anwesend sind.	Tiere meistern [6]
Tiere heilen[16152] R: ? / D: ?	Anreicherung [25]
Tiere kontrollieren I *[15237] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [3]
Tiere kontrollieren II *[15240] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [6]
Tiere kontrollieren III *[15243] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [9]
Tiere kontrollieren V *[15246] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [12]
Tiere kontrollieren X *[15250] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [20]
Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.	Tiere meistern [15] und Natur meistern [16]
Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.	Tiere meistern [5] und Natur meistern [7]
Tiere meistern I (M c)[6245] R: 30m / D: C Magier kontrolliert die Aktionen eines Tieres.	Tiere meistern [5]
Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.	Gesetz des Vertrauten [6]
Tiere meistern III (M c)[6251] R: 30m / D: C Wie oben, wirkt aber auf drei Ziele.	Tiere meistern [11]
Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber mit 5 Tieren.	Natur meistern [11] und Tiere meistern [13]
Tiere meistern V (M c)[6255] R: 30m / D: C Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.	Tiere meistern [15]
Tiere rufen (F)[4782] R: 1 / D: - Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.	Tiere meistern [12] und Natur meistern [13]
Tiere rufen (M)[6254] R: 1 / D: - Magier kann ein bestimmtes, bekanntes Tier rufen.	Tiere meistern [14]
Tiere studieren (I)[3742] R: 1 / D: 1minute Der Magier studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.	Wege der Körperveränderung [2]
Tiere wiederbeleben (H)[6258] R: 3m / D: P Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.	Tiere meistern [18]
Tiere wiederbeleben (H)[6252] R: 3m / D: P Magier kann ein totes Tier erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele muß noch existieren und es darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß gegen die Lebensenergie des Tieres gewürfelt werden, aber es wird 2 für jeden Tag, den es tot ist addiert. Opfer muß sich 20x die Zeit, die es tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).	Tiere meistern [12]
Tieremphatie c[16229] R: ? / D: ?	Tiere meistern [8]
Tierfassade[16193] R: ? / D: ?	Natur schützen [6]
Tierfassade (F)[6938] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenfassade, aber der Magier sieht aus wie ein Tier.	Verkleidungen der Natur [13]
Tierfassade (F)[6155] R: S / D: 10min/St Wie 3), aber Magier stellt ein Tier dar.	Formen der Natur [6]
Tierfassade (F)[3746] R: S / D: 10min/St Wie Pflanzenfassade, aber der Magier erscheint als Tier.	Wege der Körperveränderung [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tierform[16200] R: ? / D: ?	Natur schützen [15]
Tierform (F)[6941] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.	Verkleidungen der Natur [25]
Tierform (F)[6162] R: S / D: 10min/St Wie 10), aber mit Tieren. Er erhält nicht die Fähigkeiten des Tieres.	Formen der Natur [13]
Tierform (F)[3754] R: S / D: 10min/St Der Magier kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).	Wege der Körperveränderung [14]
Tierfruchtbarkeit[16144] R: ? / D: ?	Anreicherung [9]
Tiergedanken (F c)[6163] R: S / D: C Wie 12), aber Magier kann sich bewegen.	Formen der Natur [15]
Tiergedanken (P c)[6939] R: S / D: C Wie leere Gedanken, aber der Magier kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.	Verkleidungen der Natur [15]
Tierkrankheit heilen[16148] R: ? / D: ?	Anreicherung [13]
Tiermanifestierung[15187] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [20]
Tiermeister I *[15239] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [5]
Tiermeister II *[15242] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [8]
Tiermeister III *[15245] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [11]
Tiermeister V *[15248] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [14]
Tiermeister X *[15251] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [25]
Tierort c[16227] R: ? / D: ?	Tiere meistern [6]
Tierschlaf I[16222] R: ? / D: ?	Tiere meistern [1]
Tierschlaf I (M)[6241] R: 30m / D: 1min/St Läßt jedes nicht-hominoide Tier in Schlaf fallen. Wirkt nicht bei verzauberten oder "intelligenten" Tieren.	Tiere meistern [1]
Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 1min/St Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.	Natur meistern [2] und Tiere meistern [4]
Tierschlaf III (M)[6244] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, betrifft aber 3 Ziele.	Tiere meistern [4]
Tiersinne (1.5km/St)c[15540] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [20]
Tiersinne (100m)c[15534] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [8]
Tiersinne (150m)c[15538] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [13]
Tiersinne (30m)c[15531] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [3]
Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 1min/St Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.	Tiere meistern [3] und Natur meistern [4]
Tiersprache (I)[6953] R: S / D: 1min/St Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Tierart.	Pfade beherrschen [10]
Tiersprache (I)[6243] R: S / D: 1min/St Magier kennt die Sprache einer Tierart.	Tiere meistern [3]
Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.	Gesetz der Natur [7]
Tiersprache I[15236] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [2]
Tiersprache II[15238] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [4]
Tiersprache III[15241] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [7]
Tiersprache V[15244] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [10]
Tiersprache VI[15247] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [13]
Tierstab (F c)[6136] R: B / D: 1min/St (c) Verwandelt den Stab in ein Tier mit max. 200 % der Masse des Magiers, das als Vertrauter (sh. Geschl. Grundmagie Tore meistern behandelt wird. Darf keine fliegende Kreatur sein.	Druidenstab [10]
Tierstab *[19961] R: ? / D: ?	Wizardstab [18]
Tierwachstum x2 (F)[4788] R: 3m / D: 1min/St Läßt ein Tier innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.	Natur meistern [19]
Tierwissen (I)[3744] R: S / D: 10min/St Magier erhält Informationen über ein studiertes Tieres.	Wege der Körperveränderung [4]
Tigerhaut (F)[6272] R: S / D: 1min/St Die Haut des Magiers hat die Stärke der Haut des Tigers (RS 4 gegen Magie).	Wege der Tiere [9]
Tigerpranke (F)[6274] R: S / D: 1KR/St Magier kann eine Attacke mit der Hand machen: Pool ist Stufe x 3, TP wie bei waffenloser Kampf, Schläge mit der Handkante.	Wege der Tiere [11]
Tinte herstellen (F)[8404] R: B / D: P Magier kann mit den entsprechenden Materialien 1 Unze / Stufe Tinte herstellen. Tinte ist unlöslich, permanent und von einer beliebigen Farbe.	Bibliothek meistern [5]
Tod analysieren[15764] R: ? / D: ?	Analysen [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [13]
Tod analysieren (I)[6540] R: T / D: - Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.	Analysen [25]
Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: - Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.	Wege der Erforschung [14]
Tod der Untersuchungen[14119] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [19]
Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.	Wege der Entdeckung [11]
Tod erforschen[15768] R: ? / D: ?	Analysen [18]
Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [20]
Tod meistern[15608] R: ? / D: ?	Tod meistern [50]
Tod vortäuschen (U *)[8235] R: S / D: 1min/St Magier fällt in eine Trance und erscheint tot (kein Puls, keine Atmung, Körpertemperatur sinkt usw.). Magier kann festlegen, daß er nach bis zu Stufe Minuten wieder aufwacht. Nur Zauber können ihn vorher aufwecken.	Gesetz des Kriegers [20]
Tod vortäuschen (U)[8102] R: S / D: 1h/St Magier kann Puls, Atmungsrate, Hauttemperatur, seine Reflexe usw. senken / unterdrücken, bis er für tot gehalten wird (-75 auf Versuche, Leben festzustellen).	Körper meistern [6]
Todesball (U *)[3984] R: S / D: 1Angriff Jeder krit. Treffer, den der nächste Ballangriff des Magiers verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)	Zauber formen [30]
Todesbolzen (U *)[3983] R: S / D: 1Angriff Jeder krit. Treffer, den der nächste Bolzenangriff des Magiers verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)	Zauber formen [25]
Todesfluch[19460] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [20]
Todessuche (F M)[6995] R: 3m / D: V Wenn dem Feind der Widerstandswurf mißlingt, kann der Magier ihm eine Aufgabe geben. Gelingt sie ihm nicht, so erhält er 2-12 krit. Treffer `E` nach Wahl des Magiers.	Wege der Wächter [17]
Todestreffer (E)[3323] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferpunkte auf der Angriffstabelle Licht, aber er verursacht automatisch einen krit. Treffer `E` Elektrizität.	Elektrizität [19]
Todeswunsch[19457] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [17]
Tödliche Attacke (U)[7827] R: S / D: 1 KR Dieser Spruch kann (muß nicht) vor einem Kampf-Zauber gesprochen werden. Der Pool für seine nächste Attackeserie wird verdoppelt.	Kampf [20]
Tödliche Umkehr (F)[26103] R: 3m / D: P Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.	Schwarze Magie [32]
Tödlicher Fokus I[14674] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [6]
Tödlicher Fokus II[14683] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [15]
Tödlicher Schmerz[19473] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [11]
Tödlicher Tanz I "[14238] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [3]
Tödlicher Tanz II "[14242] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [8]
Tödlicher Tanz III "[14246] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [13]
Tödlicher Tanz V "[14249] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [20]
Tollwut (F)[6364] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur wird das Opfer tollwütig. Nach 21 Tagen ohne Effekt setzt die Krankheit plötzlich ein. Die Organe verkrampfen sich, der Mund schäumt, er wird sehr durstig und aggressiv. Jeder, den er beißt oder kratzt, muß widerstehen, oder er bekommt die Krankheit. Nach Ausbruch der Krankheit stirbt er nach 5-7 Tagen.	Krankheiten [30]
Tor (F M)[6809] R: V / D: - Magier kann jedes Wesen durch ein Tor zu sich holen. Ist das Wesen intelligent, muß es kommen wollen. Es erfährt die Einstellung des Zauberers, sowie eine ungefähre Ahnung über Gründe und Wichtigkeit für das Tor.	Beschwörungen [50]
Tornado beschwören (F)[6215] R: 30m / D: V Erzeugt Wetterbedingungen in 1,5 km/St Umkreis, die einen Tornado erschaffen.	Natur beschwören [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.	Wege der Öffnung [50]
Tortur[19481] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [19]
Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C) Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.	Verstand beherrschen [17]
Totale Muskelregeneration (H S)[6447] R: S / D: P Der Heiler kann alle Muskeln in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [25]
Totale Sehnenregeneration (H S)[6448] R: S / D: P Der Heiler kann alle Sehnen in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [30]
Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.	Körper erhalten [50]
Tote beleben I[15609] R: ? / D: ?	Tote beleben [1]
Tote beleben I (F c)[6366] R: 30m / D: 1min/St (C) Magier kann tote Körper (bis 50% seiner eigenen Masse) beleben und ihn bewegen. Magier muß sich auf die Bewegungen konzentrieren. Der Körper kann sich mit -25 bewegen und mit -20 kämpfen. Er darf max. 1 Tag tot sein. Belebte Tote sind Klasse I Untote.	Necromantie [1]
Tote beleben II[15611] R: ? / D: ?	Tote beleben [3]
Tote beleben II (F c)[6368] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder zwei Tote kontrollieren oder einen mit -15/-10.	Necromantie [4]
Tote beleben III[15613] R: ? / D: ?	Tote beleben [5]
Tote beleben III (F c)[6371] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder drei Tote kontrollieren oder einen mit -5/-0.	Necromantie [7]
Tote beleben IV[15615] R: ? / D: ?	Tote beleben [7]
Tote beleben IV (F c)[6374] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder vier Tote kontrollieren oder einen mit +5/+10.	Necromantie [10]
Tote beleben IX[15625] R: ? / D: ?	Tote beleben [17]
Tote beleben V[15617] R: ? / D: ?	Tote beleben [9]
Tote beleben V (F c)[6376] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder fünf Tote kontrollieren oder einen mit +10/+20.	Necromantie [12]
Tote beleben VI[15619] R: ? / D: ?	Tote beleben [11]
Tote beleben VI (F c)[6378] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder sechs Tote kontrollieren oder einen mit +15/+30.	Necromantie [14]
Tote beleben VII[15621] R: ? / D: ?	Tote beleben [13]
Tote beleben VIII[15623] R: ? / D: ?	Tote beleben [15]
Tote beschwören I[15633] R: ? / D: ?	Tote beschwören [2]
Tote beschwören I[15090] R: ? / D: ?	Geister beschwören [2]
Tote beschwören III[15636] R: ? / D: ?	Tote beschwören [5]
Tote beschwören III[15092] R: ? / D: ?	Geister beschwören [4]
Tote beschwören V[15639] R: ? / D: ?	Tote beschwören [8]
Tote beschwören V[15094] R: ? / D: ?	Geister beschwören [6]
Tote beschwören VII[15642] R: ? / D: ?	Tote beschwören [11]
Tote beschwören X[15645] R: ? / D: ?	Tote beschwören [14]
Tote beschwören X[15096] R: ? / D: ?	Geister beschwören [8]
Tote kontrollieren I *[15634] R: ? / D: ?	Tote beschwören [3]
Tote kontrollieren III *[15637] R: ? / D: ?	Tote beschwören [6]
Tote kontrollieren V *[15640] R: ? / D: ?	Tote beschwören [9]
Tote kontrollieren VII *[15643] R: ? / D: ?	Tote beschwören [12]
Tote kontrollieren X *[15646] R: ? / D: ?	Tote beschwören [15]
Totem Vertrauter[15089] R: ? / D: ?	Geister beschwören [1]
Töten[14925] R: ? / D: ?	Worte der Macht [20]
Tötende Geräusche (F)[3462] R: 15m / D: - Ein Strahl von Ultraschall entspringt der Handfläche des Magiers und trifft automatisch das Ziel. Schaden ergibt sich aus dem Fehlwurf beim Widerstandswurf: 1-50: krit. Treffer `E` durch Zerreißen (RMCIII), 51- : Tod.	Gesetz der Geräusche [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Totenstarre (U)[6568] R: S / D: 2h/St Der Magier ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Magier muß entweder ein Signal und/oder eine Dauer (maximale 2h/ Stufe) angeben. Der Magier ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Magier seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.	Phantombewegungen [3]
Tragbahre (F)[8158] R: B / D: 1h/St Erschafft eine schwebende Tragbahre aus magischer Energie, die einen Körper in gewünschter Höhe und Art (leicht bis fest) hält. Bahre kann mit 15 m / KR bewegt werden.	Heilung [14]
Tragen (F)[8208] R: B / D: 10min/St Magier kann bis zu 5kg / Stufe tragen, ohne Bewegungsweite zu verlieren.	Gesetz des Packens [16]
Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.	Gesetz des Kampfes [4]
Tränke I[16082] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch in einen Trank einzubetten.	Tränke / Gase herstellen [3]
Tränke II[16085] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [6]
Tränke III[16086] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [9]
Tränke IV[16088] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [12]
Tränke V[16089] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [15]
Tränke X[16090] R: S / D: 24h Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.	Tränke / Gase herstellen [20]
Transformation (F)[6192] R: B / D: P Transformiert ein anderes Wesen in ein beliebiges Insekt. Ziel bekommt kritische Treffer "B" durch Körperveränderung, bis es zu 100% transformiert ist. Das verwandelte Wesen ist unter der Kontrolle des Magiers (wird nichts selbstmörderisches unternehmen), behält aber die ursprüngliche Intelligenz. Das Wesen kann seine ursprüngliche Form nur durch die Zauber Wahre Transformation, Fluch brechen, Fluch entfernen oder Wunsch der Transformation wieder erhalten.	Insekten meistern [25]
Transparente Pigmente[15912] R: B / D: 24h Wenn dieser Zauber einmal pro Tag während der Entstehung der Tätowierung mit den anderen Zaubern gesprochen wird, wird die Tätowierung bei der Fertigstellung des Werkes unsichtbar. Es wird nur dann sichtbar, wenn "Tätowierung entdecken" oder "Grundmagie entdecken" gezaubert wird, oder wenn der Tätowierer oder der Träger es möchte. Die Haut, auf der eine Tätowierung mit diesem Zauberspruch erstellt wird, wird normal braun werden und es wird keine ungewöhnliche Textur nachweisbar sein. Wenn normale Tätowierungen mit diesem Effekt erzeugt werden, muss dieser Zauber einmal pro Stunde während des Tätowierens gezaubert werden.	Magische Tätowierungen [7]
Transplantation (H)[8167] R: B / D: P Magier kann ein gesundes Organ von einem Spender (lebend oder tot) auf einen Empfänger übertragen. Bei identischen Rassen beträgt die Abstoßungschance 10%, bei unterschiedlichen Rassen 50 %.	Heilung [50]
Transport[14935] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [10]
Transport (F)[14305] R: 15m / D: 1KR/St Wie Fliegen, aber es können nur unbelebte Ziele bewegt werden und der Flug wird vom Zaubernden kontrolliert. Der Zaubernde kann ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg beeinflussen.Die Fluggeschwindigkeit ist 5(km/h)/St.	Gesetz der Gravitation [8]
Transportmittel beschwören (F)[6200] R: 1 / D: V Beschwört ein Tier, auf dem der Magier reiten kann (Pferd, Muli, Esel, Elch...)	Natur beschwören [5]
Traum[14828] R: ? / D: ?	Befehle [7]
Traum anpassen I[15705] R: ? / D: ?	Traumstatus [9]
Traum anpassen II[15711] R: ? / D: ?	Traumstatus [15]
Traum I[19261] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Traum I[16312] R: ? / D: ?	Heilige Vision [2]
Traum I[15677] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [2]
Traum I[15448] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [4]
Traum I[14625] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [3]
Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.	Ahnung [8]
Traum I (P)[6403] R: S / D: Schlaf Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafengehen bestimmt hat. Darf nur einmal pro Nacht angewendet werden.	Schwarzes Wissen [8]
Traum II[19265] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [5]
Traum II[16316] R: ? / D: ?	Heilige Vision [6]
Traum II[15680] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [6]
Traum II[15451] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [8]
Traum II[14630] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [8]
Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.	Ahnung [14]
Traum II (P)[6406] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Magier hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.	Schwarzes Wissen [12]
Traum III[19270] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [10]
Traum III[16317] R: ? / D: ?	Heilige Vision [9]
Traum III[15682] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [8]
Traum III[15454] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [11]
Traum III[14635] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [13]
Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.	Ahnung [17]
Traum III (P)[6409] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Magier hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.	Schwarzes Wissen [15]
Traum IV[15686] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [12]
Traum IV[14639] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [17]
Traum meistern[16323] R: ? / D: ?	Heilige Vision [30]
Traum V[15690] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [16]
Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.	Ahnung [30]
Traumbassin (I)[25704] R: 1,5m / D: 1-6min Wie Traum I, nur muss der Zauberkundige nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.	Antworten [9]
Traumbeeinflussung[15694] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [20]
Träume I (I)[6876] R: S / D: eine normale Schlafperiode Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.	Antworten [4]
Träume III (I)[6881] R: S / D: s.o. Wie Träume I, aber Magier träumt über 3 verschiedene Themen.	Antworten [10]
Träume teilen I[15739] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [6]
Träume teilen V[15744] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [15]
Traumfeld[15692] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [18]
Traumkumpel I[15706] R: ? / D: ?	Traumstatus [10]
Traumkumpel II[15712] R: ? / D: ?	Traumstatus [16]
Traumlosigkeit[15684] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [10]
Traummonster I[15701] R: ? / D: ?	Traumstatus [5]
Traummonster II[15707] R: ? / D: ?	Traumstatus [11]
Traummonster III[15713] R: ? / D: ?	Traumstatus [17]
Traummuster[15700] R: ? / D: ?	Traumstatus [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Traumpartner[14575] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [9]
Traumpfad[15738] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [5]
Traumreise I[15737] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [3]
Traumreise II[15743] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [12]
Traumstatus entdecken I *[15698] R: ? / D: ?	Traumstatus [1]
Traumstatus I[15699] R: ? / D: ?	Traumstatus [3]
Traumstatus II[15704] R: ? / D: ?	Traumstatus [8]
Traumstatus III[15710] R: ? / D: ?	Traumstatus [14]
Traumtanz I[14188] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [4]
Traumtanz III[14193] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [10]
Traumtod[15689] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [15]
Traumtor[15741] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [10]
Traumtöter I[15687] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [13]
Traumtöter III[15691] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [17]
Traumvertrauter I[15703] R: ? / D: ?	Traumstatus [7]
Traumvertrauter II[15709] R: ? / D: ?	Traumstatus [13]
Traumvertrauter III[15714] R: ? / D: ?	Traumstatus [19]
Traumvision[15702] R: ? / D: ?	Traumstatus [6]
Traumvision I[15215] R: ? / D: ?	Visionen [3]
Traumvision III[15222] R: ? / D: ?	Visionen [10]
Traumwelt öffnen I[15719] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [5]
Traumwelt öffnen II[15722] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [9]
Traumwelt öffnen III[15725] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [13]
Traumwelt öffnen IV[15728] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [16]
Traumwelt schließen I[15720] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [6]
Traumwelt schließen II[15723] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [10]
Traumwelt schließen III[15726] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [14]
Traumwelt schließen IV[15729] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [17]
Traumweltwächter I[15721] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [7]
Traumweltwächter II[15724] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [11]
Traumweltwächter III[15727] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [15]
Traumweltwächter IV[15730] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [18]
Traumweltwächter V[15732] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [25]
Treffer aus der Bewegung (U *)[5395] R: S / D: V Magier attackiert aus dem Lauf heraus oder aus einem Sprung heraus (entweder durch einen Zauber oder von einer Erhöhung herab). Magier muß eine Geschicklichkeitsprobe machen, bei deren Erfolg die Attacke stattfinden kann. Er erhält +1 TP pro 1m Anlauf oder +2 TP pro 1m Freier Fall. Der Magier darf keine Sprüche verwenden, die seinen Sturz mindern würden (Landung etc.), und ist nach der gelungenen Attacke (oder mißlungenen) den Auswirkungen seines Sturzes ausgesetzt. (Bei einem Angriff von einem 15m hohen Kliff erhält er einen Bonus von 30 TP auf seine Attacke, muß aber hinterher die Auswirkungen eines 15m tiefen Falls aushalten.)	Meister des waffenlosen Kampfes [15]
Treffer der Benommenheit (U *)[5387] R: S / D: V Gegner macht nach der nächsten gelungenen Attacke (kein Schaden) einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner für 1 KR / 10% Fehlwurf benommen.	Meister des waffenlosen Kampfes [6]
Treiben (F)[6287] R: 3m/St / D: 1min/St Erhöht den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit schwimmt.	Wege des Überlebens [1]
Trennen (F)[3803] R: B / D: - Magier kann 0,03 m³ pro Stufe einer chemischen Verbindung oder einer Legierung in ihre Bestandteile trennen (Pro 2 Stufen ein Element der Verbindung / Mischung).	Wege des Experimentierens [17]
Trennung[19528] R: ? / D: ?	Tiere binden [11]
Trennung (M)[4306] R: B / D: P Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.	Gesetz des Vertrauten [8]
Triade der Dunkelheit[13915] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Triade der Flammen (E)[5113] R: 30m / D: - Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60` treffen. Magier muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Feuers [16]
Triade der Geräuschbolzen (E)[3459] R: 30m / D: - Drei Geräuschbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.	Gesetz der Geräusche [17]
Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: - Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.	Wissen über Metall [19]
Triade der Säurebolzen (E)[3511] R: 30m / D: - Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.	Gesetz der Säure [20]
Triade des Eises (E)[5093] R: 30m / D: - Drei Eisbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Eises [16]
Triade des Wassers (E)[5152] R: 30m / D: - Drei Wasserbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.	Gesetz des Wassers [16]
Trocken (F)[6301] R: B / D: 10min/St Hält das Ziel und dessen Besitztümer trocken, außer bei einem Vollbad.	Wege des Überlebens [13]
Trocknen (F)[8342] R: 3m/St / D: - Entfernt 0,03 m³ / Stufe Wasser aus einer Umgebung.	Gesetz der Struktur [11]
Trocknen (F)[8274] R: Sicht / D: P Entfernt überflüssiges Wasser aus einem Feld.	Gesetz des Farmers [12]
Truhe erschaffen (F)[8198] R: B / D: - Magier kann aus entsprechendem Material (Holz, Verschläge, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Truhen erschaffen. Truhe kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.	Gesetz des Packens [6]
Tunnel durch Festes (F)[5211] R: B / D: 1min/St Erschafft einen Tunnel durch festes, unbelebtes Material mit 1,2m Durchmesser und 1,5m / Stufe Länge.	Festes verändern [20]
Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Türen des Geistes [16]
Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Erhabene Brücke [12]
Tür (150m)[14512] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [20]
Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Türen des Geistes [18]
Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Erhabene Brücke [15]
Tür (15m)[14506] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [11]
Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.	Türen des Geistes [10]
Tür (30m)[14510] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [16]
Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: - Wie oben mit Reichweite 30m.	Türen des Geistes [12]
Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: - Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.	Erhabene Brücke [8]
Tür (F)[5201] R: B / D: - Kann eine Tür sich ausdehnen oder zusammenziehen lassen. Die Tür kann verklemmt oder gelockert werden.	Festes verändern [5]
Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: - Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.	Türen des Geistes [20]
Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.	Türen des Geistes [30]
Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F)[5209] R: B / D: P Wie oben mit bis zu 1,3mx2,6mx1,6m Größe.	Festes verändern [14]
Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F)[5206] R: B / D: P Erschafft einen Durchgang durch festes, unbelebtes Material mit bis zu 1mx2mx0,3m Größe.	Festes verändern [11]
Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.	Festes manipulieren [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Tür I (F)[4970] R: 3m / D: 1min/St Wie Distanzloser Schritt I, aber Magier kann auch durch Hindernisse hindurch, indem er die exakte Distanz (max. 30m) angibt.	Fortbewegung [10]
Tür II (F)[4974] R: 3m / D: 1min/St Wie Tür I, aber die max. Entfernung beträgt 60m.	Fortbewegung [14]
Tür zu Staub (F)[5424] R: 3m / D: P Läßt eine nichtmagische Tür mit den Maßen 15cm dick, 3m hoch und 3m breit zu Staub zerfallen (Wenn die Tür dicker als 15cm ist, zerfallen die ersten 15cm).	Festes zerstören [5]
Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.	Wege der Öffnung [11]
Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.	Wege der Öffnung [15]
Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.	Wege der Öffnung [17]
Typ bestimmen (F)[3792] R: B / D: - Magier kann den Typ eines Elements, einer Verbindung o.ä. durch Berühren feststellen	Wege des Experimentierens [8]
Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.	Wissen über Holz [7]
Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.	Wissen über Holz [2]
Über Decken gehen (F c)[5341] R: S / D: C Zauberer kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).	Die Brücke des Mönchs [20]
Über Decken gehen (F)[6581] R: S / D: 1min/St Wie Über Wände laufen, aber der Magier kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).	Phantombewegungen [20]
Über Decken Laufen (F c)[5342] R: S / D: C Wie Über Decken gehen, aber Zauberer kann rennen.	Die Brücke des Mönchs [25]
Über Oberflächen gehen[14262] R: ? / D: ?	Kraft meistern [10]
Über Oberflächen krabbeln[14257] R: ? / D: ?	Kraft meistern [5]
Über Oberflächen rennen[14267] R: ? / D: ?	Kraft meistern [15]
Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.	Wissen über Stein [5]
Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.	Wissen über Stein [8]
Über Wände gehen (F c)[5334] R: S / D: 1 min/St Zauberer kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.	Die Brücke des Mönchs [9]
Über Wände gehen (F)[6576] R: S / D: 1min/St Wie Spinnenklettern, aber der Magier braucht nur einen 2 Punkte Kontakt und kann sich mit voller Gehgeschwindigkeit bewegen.	Phantombewegungen [11]
Über Wände laufen (F)[6578] R: S / D: 1min/St Wie Über Wände gehen, aber der Magier braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.	Phantombewegungen [13]
Über Wände rennen (F c)[5338] R: S / D: 1 min/St Wie Über Wände gehen, aber der Zauberer kann rennen.	Die Brücke des Mönchs [13]
Überfallen (M)[7659] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Stehlen, aber das Ziel wird auch Gewalt zum Stehlen benutzen.	Verstand unterwandern [10]
Überladungsschutz (F)[3599] R: S / D: 1KR/St Schützt den Magier vor Überladung (z.B. bei Zauberpatzern). Überschüssige Energie wird abgeleitet.	Magie meistern [4]
Überlegung (I)[6043] R: S / D: - Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.	Schwarzes Wissen [1] und Wissen [1]
Übernahme (M)[7628] R: T / D: V Der Zauberer transferiert seine "Seele/Verstand/Essenz" in das Opfer, die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers wird gefangen. Magier ist im Körper des Ziels auf -50. Das Opfer hat pro Tag einen WW, um zurückzukehren. Gelingt der Wurf, so kehrt der Magier in seinen Körper zurück, der in suspendierter Animation lag.	Verstand beherrschen [6]
Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).	Gesetz des Kampfes [20]
Übersinnlicher Arm *[19433] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [15]
Übertragen[15935] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Übertragen für mehrere (F)[3414] R: Sicht / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber der Magier ist die Quelle und kann das Talent auf bis zu Stufe Ziele übertragen.	Fähigkeiten steigern [18]
Übertragen I (F)[3561] R: B / D: 1min/St Der Magier kann einen Teil eines seiner Eigenschaftswerte (bis zur Hälfte) auf einen anderen übertragen (1 Punkt pro 2 Stufen des Magiers). Es können nur gleiche Eigenschaften übertragen werden. Der Magier muß sich die Punkte zurückholen, indem er diesen Spruch noch mal spricht, bevor die Dauer des Spruchs um ist, oder er verliert die Punkte, und ist für (übertr. Punkte) Tage auf (-5 pro Punkt). Die Eigenschaft des Ziels kann über Maximum gehen, dann kann der Magier allerdings nur 1 Punkt pro 4 Stufen übertragen.	Kurzzeitige Veränderungen [6]
Übertragen I (F)[3400] R: B / D: 1KR/St Der Magier kann irgendeinen Talentwert von sich auf einen anderen oder umgekehrt übertragen. Das Ziel muß einen geringeren Talentwert als die Quelle haben. Der Talentwert des Ziels wird vom Talentwert der Quelle abgezogen und ein 1/4 der Differenz wird zeitweise auf den Talentwert des Ziels addiert.	Fähigkeiten steigern [4]
Übertragen II (F)[3565] R: B / D: 1min/St Wie Übertragen I, aber zwei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.	Kurzzeitige Veränderungen [10]
Übertragen II (F)[3405] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber die Hälfte der Differenz wird addiert.	Fähigkeiten steigern [9]
Übertragen III (F)[3569] R: B / D: 1min/St Wie Übertragen I, aber drei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.	Kurzzeitige Veränderungen [14]
Übertragung[19292] R: ? / D: ?	Seelentod [11]
Übertragung für mehrere (F)[3418] R: Sicht / D: 1KR/St Wie Übertragung I, aber der Magier kann das Talent von der Quelle auf bis zu Stufe Ziele übertragen.	Fähigkeiten steigern [30]
Übertragung I[26628] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 1 aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [1]
Übertragung I (F)[3402] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber der Magier kann einen Talentwert zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.	Fähigkeiten steigern [6]
Übertragung II[26649] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 2 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [2]
Übertragung II (F)[3407] R: B / D: 1KR/St Wie Über-tragung I, aber der Magier kann zwei Talentwerte zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.	Fähigkeiten steigern [11]
Übertragung III[26650] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 3 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [3]
Übertragung IV[26651] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [4]
Übertragung IX[26656] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 9 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [9]
Übertragung L[26667] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 50 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [50]
Übertragung V[26652] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [5]
Übertragung VI[26653] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [6]
Übertragung VII[26654] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 7 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [7]
Übertragung VIII[26655] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [8]
Übertragung X[26657] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Übertragung XI[26658] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 11 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [11]
Übertragung XII[26659] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [12]
Übertragung XIII[26660] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 13 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [13]
Übertragung XIV[26661] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [14]
Übertragung XV[26662] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 15 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [15]
Übertragung XVII[26663] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 17 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [17]
Übertragung XX[26664] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [20]
Übertragung XXV[26665] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 25 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [25]
Übertragung XXX[26666] R: B / D: P Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 30 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.	Wege der Übertragung [30]
Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.	Wege der Erforschung [17]
Überzeugen (M)[3821] R: 3m/St / D: - Ziel ändert seine Meinung in Bezug auf ein Thema. Ziel glaubt fest an diese Meinung, bis sie echt gefordert wird, ihn gefährdet oder ein weiteres Überzeugen auf ihn geworfen wurde.	Wege des Geheimen [11]
Überzeugung (M)[6117] R: 30cm/St / D: 1Tag/St Ziel glaubt einer Aussage des Magiers (wenn es nicht unwiderlegbare Beweise dagegen erhält.	Druidenfriede [12]
Um Kontrolle ringen (F)[7679] R: B / D: - Magier kann die Kontrolle über einen Beherrschten eines anderen Zauberers erlangen. Zunächst macht der andere Magier einen WW gegen diesen Spruch, dann der Beherrschte einen WW gegen den Zauberer.	Wege der Beherrschten [13]
Umarmung des Bären (F)[6278] R: S / D: 1KR/St Magier kann eine entsprechende Attacke durchführen. Waffenloser Kampf, Ringen mit Pool = 3 x Stufe und doppelter Stärke für TP.	Wege der Tiere [15]
Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.	Meister der Wahrnehmung [12]
Umgebende Musik (F)[8368] R: 3m/St / D: 1min/St erschafft ein Gebiet mit Stereo-Klang, d.h. der Klang scheint aus verschiedenen Ecken zu kommen.	Gesetz der Musik [14]
Umgedrehte Gravitation (F)[14313] R: 30m / D: 1s/5St Wie Gravitation umdrehen, es wird jedoch ein stationäres Feld mit einer Größe von 0,8m²/St erzeugt (z.B. 4m*4m in Stufe 20).	Gesetz der Gravitation [20]
Umgesetzte Kopie (F)[3845] R: S / D: P Magier kann eine gerade durchgemachte Erfahrung (z.B.: ein Gang durch ein Labyrinth) in ein berührbares Objekt umsetzen (z.B.: Karte).	Wege des Kopierens [12]
Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.	Gesetz des Kampfes [15]
Umkehren[19922] R: ? / D: ?	Spruchfluch [30]
Umnebelte Wahrnehmung (M)[3816] R: 3m/St / D: 1min/St Lenkt Ziel gedanklich ab. Wahrnehmungswürfe -30.	Wege des Geheimen [6]
Umwandeln[15939] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [11]
Umwandeln (Alte Magie)[20002] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [40]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Umwandeln (Angriffsspruch)[19993] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [14]
Umwandeln (Elementenspruch)[19994] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [15]
Umwandeln (Göttermagie)[20001] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [30]
Umwandeln (Grundmagie)[19996] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [17]
Umwandeln (Mentalmagie)[19998] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [19]
Umwandeln (Prosaische Magie)[19989] R: ? / D: ?	Zauber manipulieren [10]
Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).	Festes manipulieren [50]
Umwandlung (F)[5250] R: 6m / D: P Der Magier kann bis zu 30m³ Gas (muß alles innerhalb 6m sein) in ein anderes, nichtmagisches Gas, von dem der Magier eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Gase verändern [50]
Umwandlung (F)[5233] R: B / D: P Kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in eine andere Flüssigkeit umwandeln, von der der Magier eine Probe hat. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Flüssigkeiten verändern [50]
Umwandlung (F)[5214] R: B / D: P Magier kann 30g eines Materials in ein anderes, nichtmagisches Material, von dem er eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.	Festes verändern [50]
Unbegrenzter Talisman[16050] R: B / D: V Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber jeglicher Stufe schützt.	Talismane [25]
Unbegrenztes Reisen[15975] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [30]
Unbequemlichkeit[19465] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [2]
Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.	Kampfreflexe [25]
Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)	Kampfreflexe [16]
Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.	Wege der Konstruktionen [15]
Unbewegte Illusion (M c)[5298] R: 30m / D: C Das Ziel sieht zwar alle bewegten Objekte noch klar, aber alles unbewegte kann der Magier ihm vorgaukeln.	Wege der Verwirrung [10]
Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).	Kleine Illusionen [4]
Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.	Illusionen [5]
Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).	Illusionen meistern [1] , Glanz [2] und Wiedererschaffungen [4]
Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [8]
Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Unbewegte Illusion III (M)[4704] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [3] und Glanz [5]
Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [11]
Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [13]
Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [15]
Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [6] , Wiedererschaffungen [9] und Glanz [12]
Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [19]
Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [20]
Unbewegte Illusion VIII[15830] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [17]
Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [30]
Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.	Illusionen [30]
Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [15] , Glanz [18] und Wiedererschaffungen [25]
Unersättlichkeit (M)[7597] R: 3m/St / D: P Ziel kann einer bestimmten Sache nicht widerstehen (z.B.: Essen, Alkohol, Sex, Blutvergießen u.ä.).	Psychose meistern [10]
Unersättlichkeit heilen (H)[7903] R: B / D: P Heilt ein Ziel von einer Geisteskrankheit, die Unersättlichkeit bewirkt.	Verstand heilen [10]
Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.	Kampfreflexe [30]
Ungleichgewicht (M)[5515] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Manöverwürfe.	Verstand zerstören [4]
Ungleichgewicht (M)[5293] R: 30m / D: - Ziel ist aus dem Gleichgewicht: Bei Bewegung stolpert es und fällt (1-4 KR benommen), bei Manövern (Attacke...) patzt es.	Wege der Verwirrung [5]
Unglück[19461] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [25]
Unglück[19296] R: ? / D: ?	Seelentod [17]
Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.	Schicksal meistern [6]
Unheiliges Tor (F)[6396] R: V / D: 1KR Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zauberers. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.	Schwarze Magie [50]
Unkrautvernichtung (F)[8275] R: Sicht / D: P Entfernt unerwünschte und fördert erwünschter Pflanzen.	Gesetz des Farmers [13]
Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.	Wege der Unsichtbarkeit [2]
Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [10]
Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [13]
Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [17]
Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.	Entdecken [5] und Entdeckung meistern [9]
Unsichtbares entdecken (P c)[5409] R: S / D: 1min/Stufe Der Zauberer erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.	Mönchsinne [9]
Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.	Wege der Entdeckung [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Unsichtbares entdecken (P)[6562] R: 30m / D: 1min/St (c) Wie 19), entdeckt aber unsichtbares. Attacken gegen Unsichtbare haben einen Malus von -50.	Detektivsinne [20]
Unsichtbares entdecken (P)[4885] R: 30m / D: 1min/St(C) Entdeckt unsichtbare Objekte oder Kreaturen. Ein Bereich von 1,5m Radius kann pro Runde überprüft werden. Alle Angriffe gegen etwas, das so entdeckt wurde, werden mit -25% modifiziert.	Sinne des Verstandes formen [2]
Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.	Entdecken [13]
Unsichtbares sehen c[15499] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [6]
Unsichtbarkeit (30 cm)[14500] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [4]
Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V) Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.	Ummantelung [6]
Unsichtbarkeit (30cm) (F)[5274] R: B / D: 24h (V) Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30cm um das Objekt herum wird unsichtbar, solange keine der Abbruchbedingungen eintreffen.	Verstecken [5]
Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V) Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.	Ummantelung [8]
Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[5275] R: B / D: 24h (V) Wie oben, aber der Magier kann den Radius bis zu 30cm variieren.	Verstecken [6]
Unsichtbarkeit (bis 3m) (F)[5280] R: B / D: 24h (V) Wie oben, aber der Magier kann den Radius auf bis zu 3m variieren.	Verstecken [11]
Unsichtbarkeit (F)[14300] R: 3m / D: 1KR/St Durch eine Beeinflussung der Gravitation ist der Zaubernde in der Lage, das Strahlungs-Spekrum in seiner unmittelbaren Umgebung so zu krümmen, dass er vollkommen unsichtbar wird. Bemerkung: Auf diese Weise unsichtbare Ziele können durch keine Art von veränderter Wahrnehmung (z.B. Infrarot, Rüntgenstrahlung, Ultravision usw.) entdeckt werden. Anwender des Zaubers "Unsichtbares entdecken" erhalten einen Modifikation von -30 auf ihre Versuche, Ziele zu erkennen, die derart unsichtbar sind. Die Wirksamkeit von "Unsichtbares sehen" ist nicht eingeschränkt.	Gesetz der Gravitation [3]
Unsichtbarkeit (F)[7840] R: S / D: 24h Magier und alles in 30 cm Umkreis um seinen Körper wird unsichtbar, bis 24 h um sind, der Magier etwas angreift oder geschlagen wird.	Wege des Entkommens [10]
Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.	Wege der Unsichtbarkeit [4]
Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [8]
Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.	Wege der Unsichtbarkeit [6]
Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [11]
Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.	Wege der Unsichtbarkeit [20]
Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [15]
Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.	Wege der Unsichtbarkeit [18]
Unter Wasser atmen (F)[6154] R: S / D: 1min/St Magier kann unter Wasser atmen.	Formen der Natur [5]
Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P) Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.	Verstand schützen [16]
Untergang (F)[7001] R: 30m / D: - Wie Großer Tod, aber mit Reichweite 30m.	Wege der Wächter [50]
Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: - Ziel verliert einen Schicksalspunkt.	Schicksal meistern [12]
Untergrund konservieren[14411] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [10]
Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.	Wohltaten [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Unternehmer (I)[8262] R: S / D: 10min/St Magier erhält +1 / Stufe auf folgende Talente: Lesen, Schreiben, Rechnen, Handeln, Feilschen, Verwalten, Werben u.ä..	Gesetz des Handelns [50]
Untersuchen[16058] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [1]
Untersuchen[15952] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [1]
Untersuchen[15045] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [1]
Untersuchen (I)[4748] R: S / D: 24h Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.	Magie der Tränke [2]
Untersuchen (I)[4723] R: S / D: 24h Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.	Kerzenmagie [2]
Untersuchen (I)[3835] R: B / D: - Magier erfährt von einem Objekt oder einem Ziel exaktes Gewicht, exakte Dimensionen, Struktur und Zusammensetzung.	Wege des Kopierens [2]
Untersuchung (F)[3787] R: S / D: V Magier bekommt einen Bonus von +2 / Stufe auf akademische Forschungen (z.B. in Bibliotheken, bei neuen Zaubern u.ä.)	Wege des Experimentierens [3]
Untersuchungen entdecken[14103] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [3]
Untersuchungen fühlen *[14110] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [10]
Untersuchungen rufen[14117] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [17]
Untersuchungen umleiten[14105] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [5]
Untersuchungen verschleiern[14102] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [2]
Untersuchungen versetzen[14112] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [12]
Unterwasser atmen[16192] R: ? / D: ?	Natur schützen [5]
Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.	Bewegungen [5]
Unterwasserbewegungen (F)[6570] R: S / D: 10min/St Der Magier kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.	Phantombewegungen [5]
Unterwerfung (M c)[7629] R: 30m / D: C Das Opfer muß dem Willen des Magiers gehorchen. Es hat wieder einmal pro Tag einen Resistenzwurf.	Verstand beherrschen [8]
Untote entdecken (I * c)[6773] R: 3m/St / D: 1min/St (C) Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.	Zauber brechen [2]
Untote entdecken (P c)[5585] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie oben, entdeckt aber die Anwesenheit von Untoten.	Entdeckung meistern [6]
Untote erschaffen I (F)[6369] R: 3m / D: P Der Magier kann einen toten Körper (max. 1 Woche tot) in einen Klasse I Untoten verwandeln. Wenn er nicht kontrolliert wird, greift er den am nächsten Stehenden an. Wenn er kontrolliert wird, macht er alles, was der Magier will (solange er es kann).	Necromantie [5]
Untote erschaffen II (F)[6372] R: 3m / D: P Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II Untoten erschaffen. Summe ist max. 2.	Necromantie [8]
Untote erschaffen III (F)[6375] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 3.	Necromantie [11]
Untote erschaffen IV (F)[6379] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 4.	Necromantie [15]
Untote erschaffen V (F)[6381] R: 3m / D: P Wie oben, aber Summe ist max. 5.	Necromantie [25]
Untote kontrollieren I (F)[6367] R: 30m / D: C Magier kann einen Klasse I Untoten kontrollieren.	Necromantie [2]
Untote kontrollieren I *[15653] R: ? / D: ?	Tote meistern [1]
Untote kontrollieren II (F)[6370] R: 30m / D: C Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II kontrollieren.	Necromantie [6]
Untote kontrollieren II *[15655] R: ? / D: ?	Tote meistern [3]
Untote kontrollieren III (F)[6373] R: 30m / D: C Magier kann 3xI oder 1xII und 1xI oder 1xIII kontrollieren (Summe ist max.3).	Necromantie [9]
Untote kontrollieren III *[15657] R: ? / D: ?	Tote meistern [5]
Untote kontrollieren IV (F)[6377] R: 30m / D: C Wie oben, mit Maximum 4.	Necromantie [13]
Untote kontrollieren IV *[15659] R: ? / D: ?	Tote meistern [7]
Untote kontrollieren IX *[15669] R: ? / D: ?	Tote meistern [17]
Untote kontrollieren V (F)[6380] R: 30m / D: C Wie oben, mit Maximum 5.	Necromantie [20]
Untote kontrollieren V *[15661] R: ? / D: ?	Tote meistern [9]
Untote kontrollieren VI *[15663] R: ? / D: ?	Tote meistern [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Untote kontrollieren VII *[15667] R: ? / D: ?	Tote meistern [15]
Untote kontrollieren VII *[15665] R: ? / D: ?	Tote meistern [13]
Untote meistern I *[15654] R: ? / D: ?	Tote meistern [2]
Untote meistern II *[15656] R: ? / D: ?	Tote meistern [4]
Untote meistern III *[15658] R: ? / D: ?	Tote meistern [6]
Untote meistern IV *[15660] R: ? / D: ?	Tote meistern [8]
Untote meistern IX *[15670] R: ? / D: ?	Tote meistern [18]
Untote meistern V *[15662] R: ? / D: ?	Tote meistern [10]
Untote meistern VI *[15664] R: ? / D: ?	Tote meistern [12]
Untote meistern VII *[15666] R: ? / D: ?	Tote meistern [14]
Untote meistern VIII *[15668] R: ? / D: ?	Tote meistern [16]
Untote vertreiben III (F)[6772] R: 30m / D: 1min/St Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).	Zauber brechen [1]
Untote vertreiben IX (F)[6861] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben I, kann aber 9 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [6]
Untote vertreiben IX (F)[6780] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 9 Punkte an Untoten.	Zauber brechen [9]
Untote vertreiben V (F)[6857] R: 30m / D: 1min/St Zwingt bis zu 5 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 5 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Wenn er um 1-50 fehlgeht, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 5, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -20).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).	Austreibungen [1]
Untote vertreiben V (F)[6776] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.	Zauber brechen [5]
Untote vertreiben XII (F)[6865] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben I, kann aber 12 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [11]
Untote vertreiben XII (F)[6783] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 12 Punkte an Untoten.	Zauber brechen [13]
Untote vertreiben XV (F)[6868] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, kann aber 15 Punkte an Untoten vertreiben.	Austreibungen [16]
Untote vertreiben XV (F)[6785] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 15 Punkte an Untoten.	Zauber brechen [17]
Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.	Verstand schützen [9]
Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist. Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.	Wege des Schutzes [22] und Schutz vor Schäden [22]
Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: - Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.	Angriffe vermeiden [8]
Vakuum (1,5m) (F)[5477] R: 30m / D: - Erschafft ein beinahe Vakuum mit 1,5m Radius, alle innerhalb des Radius bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `B` durch die zurückströmende verdrängte Luft.	Gas zerstören [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: - Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.	Gas manipulieren [6]
Vakuum (2m) (F)[5163] R: 30m / D: - Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.	Gesetz des Windes [7]
Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: - Wie oben, Radius 3m.	Gas manipulieren [14]
Vakuum (3m) (F)[5480] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 3m.	Gas zerstören [6]
Vakuum (3m) (F)[5167] R: 30m / D: - Wie oben mit Radius 3m.	Gesetz des Windes [12]
Vakuum (3m) (F)[5037] R: 1,5m/Stufe / D: - Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.	Wege der Elemente [10]
Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: - Wie oben, Radius 6m.	Gas manipulieren [18]
Vakuum (6m) (F)[5484] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 6m.	Gas zerstören [10]
Vakuum (6m) (F)[5171] R: 30m / D: - Wie oben mit Radius 6m.	Gesetz des Windes [17]
Vakuum (F)[5244] R: 30m / D: - Erschafft ein 3m durchmessendes beinahe-Vakuum, alle innerhalb bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `C`, durch die zurückströmende, verdrängte Luft.	Gase verändern [13]
Vampirtreffer I[13986] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [5]
Vampirtreffer II[13989] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [8]
Vampirtreffer III[13992] R: ? / D: ?	Waffen des Chaos [11]
Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.	Selbstheilung [12]
Venen / Arterien heilen (H c)[5356] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.	Körpererneuerung [12]
Venen reparieren (H)[8015] R: B / D: P Zauberer heilt eine größere Vene. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.	Blut beherrschen [7]
Verallgemeinerung (M)[7603] R: 3m/St / D: P Ziel verallgemeinert alles. (Miranda ist schön -> Alle Frauen sind schön).	Psychose meistern [16]
Verändern[14525] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [15]
Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.	Lebendes ändern [11]
Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.	Verändern [18]
Verändern (P)[6598] R: S / D: 10min/St Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.	Phantomgesicht [14]
Verändern (P)[5259] R: S / D: 10min/St Wie Art ändern, aber der Magier kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.	Mystischer Wechsel [9]
Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.	Lebendes ändern [5]
Veränderung (F)[3648] R: S / D: 1KR/St Läßt die Effekte aller Zauber in 30 cm / Stufe Umkreis, denen ein WW mißlingt, unvorhersehbar werden. Ein Heilzauber läßt wachsen, Todeszauber altern, Hörzauber verbessern Sehen usw. Die Auswirkungen bleiben ähnlich, nur leicht verändert.	Magische Verteidigung [30]
Veränderung (P)[5265] R: S / D: 10min/St Wie Verändern, aber Form kann mit 1 KR Konzentration wechseln.	Mystischer Wechsel [15]
Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.	Verändern [50]
Verantwortungslosigkeit (M)[7600] R: 3m/St / D: P Ziel führt Aufgaben nur mit 25% Wahrscheinlichkeit aus.	Psychose meistern [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verbergen (F)[3814] R: 3m/St / D: 10min/St Läßt versteckte Objekte weniger beachtenswert erscheinen. -50 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden solcher Objekte.	Wege des Geheimen [4]
Verbessern[15924] R: B / D: V Mit diesem Spruch können erweiterte magische Effekte, wie oben in den Optionen beschrieben, erzeugt werden.	Magische Tätowierungen [19]
Verbessern (F)[8253] R: 30cm/St / D: 1min/St Wie Oberfläche abwerten, aber mit dem entgegengesetztem Effekt: Gegenstand sieht um Stufe % wertvoller aus. So wirft der Händler Shir diesem Zauber auf ein kürzlich erworbenes Langschwert. Doop, ein Krieger der 1.Stufe schaut sich das Schwert genau an, und entscheidet, es sei 120 SS wert (100 + 20%), und kauft es. Ein Wert schätzen oder eine gelungene Talentprobe erkennen den wahren Wert.	Gesetz des Handelns [14]
Verbeulen (F)[5538] R: 3m/St / D: P Magier kann "verbeulbares" Material (Stahl, gekochtes Leder, Holzplatten, usw.) verbeulen. Material wird nicht perforiert.	Wege des Zerreißens [8]
Verbiegen (F)[14324] R: 15m / D: - Der Zaubernde setzt ein Feld von super-starken, pulsierenden Magnetwellen gegen das Ziel frei. Allen metallischen Gegenständen muss ein Magieresistenzwurf gelingen, oder Sie werden verbogen und Versuche sie weiterhin zu verwenden, erleiden einen Abzug von 1%/1 Fehlwurf.	Gesetz des Magnetismus [8]
Verbiegen / Klemmen[14908] R: ? / D: ?	Worte der Macht [3]
Verbinden (F)[8141] R: B / D: P Magier verbindet zwei Stück Stoff, Leder o.ä., als wären sie eins. So könnten Sattel und Satteldecke eins werden, mit der Verbindungsstelle so stark wie der Durchschnitt der beiden Materialien.	Kleidung meistern [25]
Verbindung[15946] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [18]
Verbindungstanz I[14191] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [7]
Verbindungstanz II[14196] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [15]
Verbotszone †[16111] R: B / D: P Dieser Schutzkreis kann einer bestimmten Klasse von Kreaturen oder Wesen (z.B. Dämonen Typ II, Orks oder Untote) das Überschreiten der Grenze verbieten. Hinweis: Dies gilt auch für Versuche Teleportations- oder Verschmelzungszauber zu verwenden. Die Kreatur erleidet einen kritischen Zerstörungs-Treffer der Kategorie A und muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Schutzkreises ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur zurückgeschleudert wird. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur den Schutzwall durchdrungen hat. Selbst wenn es der Kreatur gelingt, den Schutzwall zu durchdringen, wird sie sich in dem Gebiet sehr unwohl fühlen (-10 auf alle Aktionen). Dieser Schutzwall erfordert, dass etwas von der Essenz oder ein Knochen der zu verbietenden Kreatur in das Gewebe der Struktur entlang der Umfriedung gemischt wird. Der Zauberkundige kennt vielleicht nur einige wenige Kreaturen, gegen die er einen Schutzschild errichten kann. Diese sind dem Spielleiter überlassen, aber ein paar Vorschläge sind die verschiedene Dämonen Typen, untote Geister und Elementare	Schutz für Festungen [20]
Verbrechen entdecken (P)[6544] R: S / D: - Magier erfährt, ob in seinem Sichtfeld / in Hörweite ein Verbrechen begangen wird.	Detektivsinne [2]
Verbrechenswissen: Objekt (I)[6627] R: B / D: - Magier weiss, ob das berührte Objekt in einem bestimmten Verbrechen benutzt wurde.	Zeitsinn [4]
Verbrechenswissen: Ort (I)[6634] R: 30m / D: - Magier weiss, ob ein Ort der "Ort des (bestimmten) Verbrechens" war.	Zeitsinn [11]
Verbrechenswissen: Person (I)[6630] R: 3m / D: - Magier weiss, ob ein Ziel in ein bestimmtes Verbrechen involviert war.	Zeitsinn [7]
Verbrechenswissen: Wahr (I)[6646] R: S / D: 1KR/St Magier kann jede KR einen der Verbrechenswissen-zauber sprechen. Außerdem muß kein bestimmtes Verbrechen mehr bei den Zaubern mit angegeben werden.	Zeitsinn [50]
Verbrechenswissen: Zeit (I)[6639] R: S / D: - In Verbindung mit anderen Verbrechenswissen-zaubern kann der Magier die ungefähre Zeit eines Verbrechens bestimmen.	Zeitsinn [16]
Verbrennung / Erfrierung heilen I (H S)[6451] R: S / D: P Heilt ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [2]
Verbrennung / Erfrierung heilen II (H S)[6454] R: S / D: P Heilt ein Gebiet mittlerer, oder zwei Gebiete leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [5]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verbrennung / Erfrierung heilen III (H S)[6457] R: S / D: P Heilt ein Gebiet schwerer, oder drei Gebiete leichter oder ein Gebiet mittlerer und ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [8]
Verbrennung / Erfrierung heilen V (H S)[6460] R: S / D: P Siehe oben, aber die Summe aus leichten (=1), mittleren (=2) und schweren (=3) Verbrennungen und Erfrierungen darf höchstens 5 ergeben.	Wege der Oberfläche [11]
Verbrennung/Erfrierung heilen (H)[5701] R: T / D: P Heilt 1 Gebiet von leichten Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.	Wege der Heilung [2]
Verbrennung/Erfrierung heilen I (H)[7919] R: B / D: - Heilt ein Gebiet von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.	Schäden beherrschen [3]
Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[7922] R: B / D: - Heilt entweder zwei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades).	Schäden beherrschen [6]
Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[5705] R: T / D: P Heilt 2 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren Verletzungen.	Wege der Heilung [6]
Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[7925] R: B / D: - Heilt entweder drei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades) und ein Gebiet leichten Schadens, oder ein Gebiet schweren Schadens (z.B. Verbrennungen 3. Grades).	Schäden beherrschen [9]
Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[5708] R: T / D: P Heilt 3 Gebiete von leichten Verletzungen oder 1 Gebiet von mittleren und eines leichter Verletzungen oder ein Gebiet schwerer Verletzungen.	Wege der Heilung [9]
Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[7928] R: B / D: - Heilt entweder 4 leichte, 2 mittlere, 1 Schwere und 1 leichte oder 2 leichte und 1 mittlere Verbrennung / Erfrierung.	Schäden beherrschen [12]
Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[5712] R: T / D: P Heilt 4 leichte oder 2 mittlere oder 1 leichtes und 1 schweres oder 2 leichte und 1 mittleres Gebiet von Verletzungen.	Wege der Heilung [13]
Verbrennungen heilen I (H)[6683] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung ersten Grades.	Handauflegen [3]
Verbrennungen heilen II (H)[6693] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung zweiten Grades.	Handauflegen [13]
Verbrennungen heilen III (H)[6697] R: B / D: P Heilt eine Verbrennung dritten Grades.	Handauflegen [17]
Verdacht (M)[7652] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Ziel verdächtigt die Aktionen seiner Verbündeten. (Der Meister kann Informationen geben, die den Verdacht des Spielers erregen)	Verstand unterwandern [1]
Verdammung der Seele[19478] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [16]
Verdampfen (3000m³) (F)[5472] R: 30m / D: P Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [25]
Verdampfen (3000m³) (F)[5468] R: 30m / D: P Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [13]
Verdampfen (300m³) (F)[5464] R: 30m / D: P Wie oben mit 300m³ Flüssigkeit.	Flüssigkeiten zerstören [9]
Verdampfen (30m³) (F)[5458] R: 30m / D: P Läßt 30m³ Flüssigkeit während 1 Stunde rapide verdampfen.	Flüssigkeiten zerstören [3]
Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.	Flüssigkeiten manipulieren [7]
Verdampfen (F c)[5217] R: B / D: C Wie oben, aber 30m³ / Stufe einer Flüssigkeit werden verdampft, mit einer Geschwindigkeit von 3m³ / Stufe / KR.	Flüssigkeiten verändern [3]
Verdummen I (M)[7638] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Die Weisheit des Ziels wird für die Dauer des Spruchs um 8 gesenkt. Fällt sie unter 01, so liegt das Opfer im Koma, bis die Weisheit wieder 01 ist. Sie steigt dann um 1 pro Tag bis auf 01.	Verstand Erosion [1]
Verdummen II (M)[7640] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 10.	Verstand Erosion [4]
Verdummen III (M)[7642] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 15.	Verstand Erosion [7]
Verdummen IV (M)[7643] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 20.	Verstand Erosion [9]
Verdummen V (M)[7645] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 25.	Verstand Erosion [12]
Verdummen VI (M)[7646] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 30.	Verstand Erosion [14]
Verdummen VIII (M)[7648] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 40.	Verstand Erosion [20]
Verdummen X (M)[7649] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 50.	Verstand Erosion [25]
Vereinigung[15936] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verfaulen (F)[5452] R: 30m / D: P Die Knochen des Ziels werden langsam verfaulen, Eine verringerte Aktivität wie in Extremitätentod ist die Folge, wegen der verringerten Blutproduktion.	Fleisch zerstören [20]
Verfestigen[14921] R: ? / D: ?	Worte der Macht [16]
Verfolgen (P *)[3819] R: 30m/St / D: 1h/St Unterrichtet den Magier immer über den Aufenthaltsort des Ziels (Objekt/Person). Wenn sich das Ziel aus der Reichweite bewegt, endet der Zauber. Ziel hat zwei WW: geht der erste fehl, wirkt der Zauber, geht der zweite fehl, merkt das Ziel nichts vom Verfolgen.	Wege des Geheimen [9]
Verfolgen c[16350] R: ? / D: ?	Sternensinne [50]
Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.	Gesetz der Spuren [50]
Verfolgender Blitz (E)[5140] R: 150m / D: - Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.	Gesetz des Lichts [30]
Verfolgender Feuerbolzen (E)[5118] R: 100m / D: - Wie Verfolgender Blitz (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.	Gesetz des Feuers [25]
Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: - Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.	Wissen über Metall [40]
Verfolgender Säurebolzen (E)[3512] R: 100m / D: - Wie Eckensäurebolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 100 m ist.	Gesetz der Säure [25]
Verfolgungswahn (M)[7575] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer glaubt, alle seien hinter ihm her.	Geisteskrankheiten [4]
Verfügung (I)[5972] R: S / D: - Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.	Schicksal meistern [11]
Verführen *[14607] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [4]
Verführung[14614] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [11]
Verführung (F)[8257] R: B / D: 1h/St Läßt Personen auf der Straße das Geschäft des Magiers verlockender werden. Zauber handelt mit vorhandenem Material / Umwelt. So wird vor einem Restaurant ein Essensduft über die Straße ziehen, Partygeräusche vor einer Kneipe usw.	Gesetz des Handelns [18]
Verführung gleichen Geschlechts[14618] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [15]
Vergangene Bewegungen (I)[6951] R: T / D: - Der Magier bekommt einen visuellen und audiellen (Bild und Ton) Eindruck von jedem Wesen, das in 15m Umkreis um ein bestimmtes Objekt entlang gegangen ist (bis 1h / Stufe zuvor).	Pfade beherrschen [8]
Vergangene Wahrheit[15472] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [20]
Vergangenes speichern[15439] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [13]
Vergangenheit halten[14471] R: ? / D: ?	Abschätzen [15]
Vergangenheit speichern[15225] R: ? / D: ?	Visionen [13]
Vergangenheit speichern (I)[6636] R: S / D: - Magier kann diesen Zauber während einer Vision der Vergangenheit zaubern. Es speichert das Bild einer Person / eines Orts für die spätere Verwendung einer Vision der Vergangenheit, die mit diesem Ort / dieser Person zusammenhängt.	Zeitsinn [13]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vergeltungsschlag (F *)[6735] R: V / D: 1 KR Dies ist die letzte Chance eines Paladins zu Ruhm und Ehre zu kommen (falls er es bis dahin noch nicht geschafft haben sollte). Nach diesem Spruch ist der Paladin unwiderruflich und nicht wiederbelebbar und unrückholbar undsoweiter ziemlich sehr äußerst TOT.(Falls der Meister nicht entscheidet, dies wäre ein Spezialfall usw., was er aber nicht tun sollte!) Dieser Spruch erlaubt es dem Paladin, die Macht seines Gottes auf alle innerhalb von 30cm pro Stufe (Schaden: 1W10 pro Stufe) in einer Explosion, oder auf ein Ziel in bis zu 3m pro Stufe Entfernung (Schaden: 2 W10 pro Stufe) zu schleudern. Dies schadet keinem wahren Anhänger der Gottheit, und ein Zauberer der Göttermagie desselben Gottes kann die Schadenspunkte in Energiepunkte umwandeln, die er zusätzlich erhält. Ansonsten gibt es gegen diesen Zauber keine Verteidigung.	Wege der Waffen [10]
Vergessen[14827] R: ? / D: ?	Befehle [6]
Vergessen (M)[5519] R: 3m / D: P Ziel vergißt eine Periode (1min/Stufe) seiner Vergangenheit, wie der Magier es wünscht.	Verstand zerstören [8]
Vergessen I[19912] R: ? / D: ?	Spruchfluch [10]
Vergessen I[14535] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [5]
Vergessen I (M)[7611] R: 30m / D: P Das Ziel vergißt 10 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.	Tod des Verstandes [2]
Vergessen II[19915] R: ? / D: ?	Spruchfluch [15]
Vergessen III[19920] R: ? / D: ?	Spruchfluch [20]
Vergessen X[14541] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [11]
Vergessen X (M)[7613] R: 30m / D: P Das Ziel vergißt 100 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.	Tod des Verstandes [5]
Vergiftung heilen (H)[8166] R: 3m / D: P Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung.	Heilung [30]
Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.	Krankheiten / Gifte heilen [15] und Handauflegen [19]
Vergiftung heilen (H)[3227] R: 3m / D: P Magier heilt eine Vergiftung.	Alte Heilung [16]
Vergrößern (F)[8401] R: B / D: 10min/St Vergrößert ein visuelles Bild um x1 pro Stufe.	Bibliothek meistern [2]
Vergrößern (P)[5255] R: S / D: 10min/St Magier kann seine Masse um 10% / Stufe vergrößern, aber Stärke wird nicht erhöht (außer für Bewegungszwecke wie höher/weiter Springen, schneller Laufen usw.)	Mystischer Wechsel [5]
Vergrößerung (F)[3796] R: S / D: C Vergrößert ein Objekt (für die Sicht des Magiers) um den Faktor 10 x Stufe.	Wege des Experimentierens [10]
Verheerung (F)[5553] R: 3m/St / D: P Läßt alle Ziele und Objekte in 1,5 m pro Stufe Umkreis von einem zufälligen Spruch dieser Liste betroffen sein. Für diesen Spruch wirken auch die niedrigeren Sprüche (1-9) gegen lebende Ziele. (Seid kreativ, Meister!)	Wege des Zerreißens [50]
Verhexen (F)[8396] R: B / D: 10min/St Läßt ein Ziel sich unwohl fühlen. Auch wenn dieser Zauber keinen anderen Effekt hat, erscheint er jedoch wahren Gläubigen oder Feiglingen sehr real und läßt sie eventuell etwas närrisches tun.	Die kleinen Tricks [20]
Verhexung (F)[14045] R: B / D: var Das Ziel wird verhext und das Unglück wird sein Begleiter. Ein magisches Pentagramm wird eingeschrieben und der Verhexungszauber verleiht diesem die Macht. Der Verhexungszauber muss 16 Wochen lang jeden Tag einmal gewirkt werden, um dauerhaft zu sein. Solange das Pentagramm mit Energie versorgt wird, bleibt die Verhexung bestehen. Das Ziel wird langsam von Dingen heimgesucht, die einfach schief gehen (z.B. Waffen zerbrechen, ein Seil wird entzwei geschnitten, man tritt beim Schleichen auf einen Ast, rutscht auf einem trockenen Boden aus usw.) Es wird empfohlen die Fertigkeit Magisches Ritual zusammen mit dem Verhexungszauber bei der Errichtung des Pentagramms zu verwenden. Die Verhexung kann nur durch das Brechen des magischen Pentagramms aufgehoben werden. HINWEIS: Das Pentagramm enthält Macht und die plötzliche Entfernung des Pentagramm-Musters verursacht bei allen im Umkreis von 10m kritische Treffer "C" Aufprall und "B" Hitze. HINWEIS: Fluch erkennen wird eine Verhexung erkennen, aber sie als Fluch registrieren.	Gesetz der Rache [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verhexung entdecken[14047] R: 3m/St / D: - Erlaubt dem Zaubernden, die Anwesenheit einer Verhexung aufzuspüren, die auf eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort gelegt wurde, indem er die Verbindung zwischen der Verhexung und dem magischen Pentagramm spürt. Der Zauber gibt weder die Richtung, Entfernung oder den Ort des magischen Pentagramms an, sondern nur das Wissen, dass es existiert.	Gesetz der Rache [18]
Verkaufen (I)[8252] R: S / D: V Läßt bis zu Stufe ausgestellte Objekte um 1% / Stufe wertvoller erscheinen. So kostet ein Stapel Holz in der Handwerkerabteilung 1 Heller. Dasselbe Holz mit Knoblauch und heiligem Wasser garniert bringt in der Sargabteilung jedoch 1 Silberstück und mehr... . Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe erkennen den wahren Wert.	Gesetz des Handelns [13]
Verketten (F)[5944] R: V / D: V Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.	Magie verschmelzen [6]
Verketten II (F)[5949] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).	Magie verschmelzen [11]
Verketten III (F)[5955] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).	Magie verschmelzen [17]
Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).	Magie verschmelzen [25]
Verkleiden (F)[8310] R: B / D: V Magier kann mit vorhandenen Materialien (Make-up, Lehm, natürliche Pigmente) das Aussehen einer Person ändern. +2 / Stufe auf Verkleiden der Person.	Gesetz der Unterhaltung [2]
Verkleiden (F)[3811] R: 3m / D: 10min/St Make-up und Verkleidungen sind durch diesen Zauber nicht mehr zu erkennen.	Wege des Geheimen [1]
Verkleidung entdecken (P)[6553] R: 3m / D: - Magier erfährt, ob das Ziel "verkleidet" ist.	Detektivsinne [11]
Verklemmen (F)[7832] R: B / D: 10min/St Magier kann eine hölzerne Tür (max. 1 x 2 x 0,15 m) anschwellen lassen, so daß sie sich mit 90% nicht öffnen läßt.	Wege des Entkommens [2]
Verklemmen (F)[6613] R: 15m / D: P Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.	Wege des Entkommens [10]
Verknüpfung (F)[3808] R: S / D: P Magier kann Fakten verknüpfen. Logisches Denken +100 für eine Aktion, die logisches Denken benötigt. Ergebnisse werden fast automatisch erzielt.	Wege des Experimentierens [25]
Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C) Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)	Verstand beherrschen [10]
Verlängern (+12h) (U)[4418] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 12h.	Sprüche erweitern [25]
Verlängern (+24h) (U)[4419] R: S / D: V Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 24h.	Sprüche erweitern [30]
Verlängern I[15179] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [8]
Verlängern II[15182] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [11]
Verlängern II (x2) (U)[4409] R: S / D: V Der nächste Spruch des Magiers innerhalb von 3KR hat doppelte Dauer. Nicht mischbar mit anderen Verlängerungs-Sprüchen.	Sprüche erweitern [3]
Verlängern III (x3) (U)[4411] R: S / D: V Wie Verlängern II, verdreifacht aber die Dauer.	Sprüche erweitern [7]
Verlängern IV (x4) (U)[4413] R: S / D: V Wie Verlängern II, vervierfacht aber die Dauer.	Sprüche erweitern [11]
Verlängerung III[15185] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [14]
Verlängerungstanz II[14172] R: ? / D: ?	Reisetänze [5]
Verlängerungstanz IV[14178] R: ? / D: ?	Reisetänze [12]
Verlängerungstanz V[14181] R: ? / D: ?	Reisetänze [17]
Verlangsamen (F)[7844] R: 3m/St / D: 1min/5 Fehlwurf Ziel wird um die Hälfte verlangsamt. Alles dauert bei ihm doppelt so lange.	Wege des Entkommens [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.	Zeremonien [10]
Verletzung[19469] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [7]
Verletzung einordnen (I)[3213] R: B / D: - Magier kann die Art und Schwere einer Verletzung bestimmen.	Alte Heilung [2]
Verlorene Erfahrung (M)[5527] R: 30m / D: P Ziel verliert 5% seiner Abenteuerpunkte.	Verstand zerstören [20]
Verlorene Erfahrung I (M)[7617] R: 15m / D: P Das Ziel verliert 5% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.	Tod des Verstandes [11]
Verlorene Erfahrung II (M)[7622] R: 15m / D: P Das Ziel verliert 10% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.	Tod des Verstandes [25]
Verprügeln (M)[7661] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verdacht, aber das Ziel wird mit 5% jemanden angreifen und verprügeln, den es zum erstenmal trifft.	Verstand unterwandern [13]
Verrenken (F)[5543] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Teil eines Ganzen zum Teil lösen (aber nicht ganz). Bei Wesen werden so Extremitäten ausgerenkt (-75 auf alle Aktion mit diesem Arm / Bein o.ä.) plus 1-5 Muskeln und Sehnen, die überdehnt wurden.	Wege des Zerreißens [13]
Verrottende Zunge (F)[6353] R: 30m / D: P Wie Erkältung, nur verrottet die Zunge des Opfers innerhalb von 1 Woche, so daß es nicht mehr sprechen kann.	Krankheiten [5]
Verschiebung I (E)[4906] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel erscheint verschoben zu seiner wirklichen Position, was dazu führt, dass 10% der Angriffe auf das Ziel keinen Effekt haben. Jedesmal, wenn ein Angreifer so verfehlt, sinkt die Chance, dass dieser Gegner ein weiteres Mal verfehlt, um 5 %.	Verkleidungen [5]
Verschiebung II (E)[4911] R: 3m / D: 1min/Stufe Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 20%.	Verkleidungen [10]
Verschiebung III (E)[4915] R: 3m / D: 1min/Stufe Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 30%.	Verkleidungen [15]
Verschiebung IV (E)[4916] R: 3m / D: 1min/Stufe Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 40%.	Verkleidungen [20]
Verschiebung V (E)[4918] R: 3m / D: 1min/Stufe Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 50%.	Verkleidungen [30]
Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)	Kampfreflexe [13]
Verschleiern (P)[4897] R: 3m / D: 10min/St Alle Verschleie-rungszauber aus den niedrigeren Stufen werden gleichzeitig auf das Ziel angewandt.	Sinne des Verstandes formen [15]
Verschleierung (E)[25673] R: 3m/St / D: 1Tag/St Dieser Illusionsspruch betrifft ein unbelebtes Objekt von bis zu 5kg Masse pro Stufe. Der Spruch verändert das Aussehen, die Form und die Gestalt des Objektes. Wenn der Gegenstand magisch ist, so kann die Macht des Gegenstandes um bis zu eine Stufe pro Stufe des Spruchs geändert werden. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so kann es erkennen, dass die wahre Natur des Gegenstandes verschleiert wird, aber er kann Sie nicht erkennen. Gelingt der Widerstandswurf um mindestens 25 Punkte, so erkennt er die wahre Natur des Gegenstandes. Mit einem um 50 Punkte gelungenen Widerstandswurf kann die Illusion gebrochen werden (sofern gewünscht).	Sinne des Verstandes formen [8]
Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: - Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).	Wege der Öffnung [1]
Verschlüsse (F)[8131] R: B / D: P Bereitet unfertige Kleidung auf das Anbringen von Verschlüssen (Knöpfe, Schnallen o.ä. vor und befestigt selbige.	Kleidung meistern [11]
Verschmelzen[14511] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [17]
Verschmelzen (F)[7853] R: S / D: 1min/St Magier kann in festes, unbelebtes Material eindringen (Körper + 30 cm Tiefe) und sich darin frei bewegen (max. 3m / KR). Bleibt der Magier bis 15 cm unter der Oberfläche, so kann er herausschauen.	Wege des Entkommens [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.	Bewegungen [10]
Verschmelzen (F)[5283] R: S / D: 10min/St Magier kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.	Verstecken [14]
Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).	Lebendes ändern [17]
Verschmelzen (F)[3317] R: 30m / D: 2KR Magier verschmilzt jede Metallrüstung, der ein Widerstandswurf mißlingt. Das Ziel bekommt in der ersten KR einen kritischen Treffer `B` durch Hitze, in der zweiten einen kritischen Treffer `A` durch Hitze. BEMERKUNG: Das Ziel wird sich vermutlich nicht mehr fortbewegen können, bis die Rüstung abgelegt ist.	Elektrizität [13]
Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.	Magie verschmelzen [3]
Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.	Magie verschmelzen [12]
Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.	Magie verschmelzen [5]
Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.	Magie verschmelzen [9]
Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.	Magie verschmelzen [14]
Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.	Magie verschmelzen [19]
Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: - Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).	Magie verschmelzen [1]
Verschmelzungsabwehr I †[16098] R: B / D: P Wenn der "Verschmelzen" Zauber nicht gegen die Stufe des Schutzkreiszaubers widersteht, so wird er aufgehoben und der Zauberkundige kann die Abschirmung nicht durchdringen. Anmerkung: Verschmelzen ist definiert als jeder Zauber, mit dem der Zauberkundige Material selber durchdringen kann.	Schutz für Festungen [7]
Verschmelzungsabwehr II †[16103] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [12]
Verschmelzungsabwehr III †[16108] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.	Schutz für Festungen [17]
Verschwimmen (E)[4902] R: 3m / D: 1min/St Lässt das Ziel verschwommen erscheinen, was die Attacke um 2 erschwert (Elementenangriffe -10).	Verkleidungen [1]
Verschwimmen (F *)[8227] R: S / D: 1min/St Magier erscheint Angreifern verschwommen. -10 auf alle Attacken gegen ihn.	Gesetz des Kriegers [12]
Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.	Heiliger Krieg [7]
Verschwimmen (F *)[4982] R: S / D: 1min/St Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.	Kampf verbessern [2]
Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.	Verstecken [1] , Lichtmagie [1] , Mystische Flucht [1] , Wege des Schutzes [2] , Ummantelung [2] und Leuchten [2]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.	Schilde beherrschen [3]
Verschwinden (100m) (F E *)[6515] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 100m.	Ablenkung [15]
Verschwinden (15m) (F E *)[6509] R: S / D: - Magier `teleportiert` bis zu 15m weit, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch ist keine). Magier kann entweder am Ankunftsort oder am Absprungsort eine 3m große Rauchwolke und einen hellen Blitz hinterlassen.	Ablenkung [9]
Verschwinden (15m/St) (F E *)[6516] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 15m pro Stufe.	Ablenkung [20]
Verschwinden (30m) (F E *)[6512] R: S / D: - Wie oben, mit Reichweite 30m.	Ablenkung [12]
Verschwinden (F)[7847] R: S / D: C Magier "verschwindet", und bildet nur einen dünnen, flackernden Umriß. +50 bis +100 auf Sich verstecken.	Wege des Entkommens [17]
Verschwommene Sicht (M c)[7760] R: 30m / D: C Ziel hat einen Malus von 100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.	Sinne kontrollieren [3]
Verschwommenes Sehen (M c)[5291] R: 30m / D: C Ziel hat -100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.	Wege der Verwirrung [3]
Versiegeln[16059] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [2]
Versiegeln (F)[8347] R: 3m/St / D: 10min/St Dieser Zauber versiegelt zeitweise ein Gebiet oder Loch. Wird z.B. eine Tür mit einer Axt beschädigt, könnte die Tür durch diesen Zauber versiegelt werden. Zauber wirkt auf 0,03 m³ pro Stufe. Siegel ist wasserdicht und luftdicht. Siegel hält 10 SP /Stufe aus.	Gesetz der Struktur [16]
Versiegeln (I)[8245] R: B / D: V Versiegelt ein Objekt. Magier kann bei Betrachtung des Siegels erfahren, ob es geöffnet wurde. Siegel kann Wachs mit Abdruck sein, Seil mit Knoten o.ä..	Gesetz des Handelns [7]
Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders) Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen. Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.	Festes verändern [16] , Festes manipulieren [22] und Materie formen [22]
Verstand beherrschen (M c)[7796] R: 100m / D: 1min/St (C) Wie Wahre Verstandkontrolle, aber die Dauer ist permanent (bis der Spruch gebrochen wird), der Magier muß sich nur konzentrieren um dem Opfer Befehle zu geben, Nur ein Ziel kann auf diese Weise auf einmal kontrolliert werden.	Verstand kontrollieren [50]
Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.	Verstand beherrschen [50]
Verstand brechen (M)[7792] R: 15m / D: P Ziel wird zu Gemüse (was die Geisteskräfte angeht).	Verstand kontrollieren [18]
Verstand brechen (M)[5526] R: 30m / D: 1Tag/10 Fehlwurf Ziel ist ein lallender Idiot. Er kann herumgeführt werden, aber keine Aktionen machen.	Verstand zerstören [15]
Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.	Verstand schützen [20]
Verstand leeren (M)[5524] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf Der Verstand des Opfers ist für die Dauer komplett leer. Er kann nicht denken, nichts tun, Zeit messen o.ä. Er ist für 1 KR danach benommen.	Verstand zerstören [13]
Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.	Zuflucht des Verstandes [14]
Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.	Zuflucht des Verstandes [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verstand verschmelzen (15m/St) (P c)[7732] R: 15m/St / D: C Wie oben mit Reichweite 15m/Stufe..	Geist verschmelzen [18]
Verstand verschmelzen (30m) (P c)[7727] R: 30m / D: C Wie oben mit Reichweite 30m.	Geist verschmelzen [8]
Verstand verschmelzen (B) (P c)[7726] R: B / D: C Magier und Ziel können Gedanken austauschen. Wenn beide Magier der Mentalmagie sind, können sie Energiepunkte austauschen.	Geist verschmelzen [6]
Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: - Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.	Zuflucht des Verstandes [12]
Verstand-Erosion I (M)[7641] R: 30m / D: P Wie Verdummen I, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [5]
Verstand-Erosion II (M)[7644] R: 30m / D: P Wie Verdummen II, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [10]
Verstand-Erosion III (M)[7647] R: 30m / D: P Wie Verdummen III, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [15]
Verstand-Erosion V (M)[7650] R: 30m / D: P Wie Verdummen V, aber Dauer ist permanent.	Verstand Erosion [30]
Verstandaussetzer I (M)[7612] R: 30m / D: 1KR Der Verstand des Opfers ist vollkommen leer, und er kann gar keine Aktionen ausüben..	Tod des Verstandes [3]
Verstandaussetzer III (M)[7614] R: 30m / D: 3KR Wie oben mit 3 KR Dauer.	Tod des Verstandes [7]
Verstandaussetzer V (M)[7618] R: 30m / D: 5KR Wie oben mit 5 KR Dauer.	Tod des Verstandes [13]
Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).	Verstand schützen [11]
Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.	Zuflucht des Verstandes [18]
Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.	Zuflucht des Verstandes [10]
Verstandschock (M)[5521] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Desorientierung, Ungleichgewicht und Störungen auf einmal.	Verstand zerstören [10]
Verstärken (2x) (F c)[7506] R: S / D: C Die Stimme des Magiers wird doppelt so laut.	Geräusche projizieren [2]
Verstärken (5x) (F c)[7510] R: S / D: C Die Stimme des Magiers wird fünfmal so laut.	Geräusche projizieren [6]
Verstärken (F)[8363] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Lautstärke von Instrumenten oder Stimmen im Radius von 0,5x bis 2x verstärken.	Gesetz der Musik [9]
Verstärken (F)[8317] R: 3m/St / D: 1min/St Magier kann die Lautstärke von Stimmen oder Instrumenten in 3m Radius von 0,5x bis 2x verstärken.	Gesetz der Unterhaltung [9]
Verstärken (F)[3276] R: 3m/St / D: 10min/St Zauber verstärkt die Wände eines Korridors / Tunnels, so daß er stabiler wird, und nicht so leicht kollabiert. Dieser Spruch ist ein Gegenzauber zu Kollabieren.	Befestigungen meistern [16]
Verstärken I (F)[3559] R: B / D: 1KR/St Hebt eine Eigenschaft des Ziels um max. (Stufe des Magiers / 4) Punkte bis zum Maximum.	Kurzzeitige Veränderungen [4]
Verstärken II (F)[3563] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 2 Punkten pro 4 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [8]
Verstärken III (F)[3567] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 3 Punkten pro 4 Stufen.	Kurzzeitige Veränderungen [12]
Verstärkung I *[16067] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [11]
Verstärkung II *[16074] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [20]
Versteckter Treffer (F)[7873] R: B / D: 1KR/St Der nächste kritische Treffer der Waffe wird um 5 erhöht.	Ritter`s Waffen [3]
Versteinern[14926] R: ? / D: ?	Worte der Macht [25]
Versteinern (E)[6234] R: 15m / D: 1 Tag/10% Fehlwurf Die Knochen des Opfers versteinern langsam (dauert 1 h). Sie werden sehr schwer (-90 auf alle Aktivitäten) und produzieren kein Blut mehr (2 SP	Steine meistern [17]
Verteidigung des reisenden Geistes[15417] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [13]
Verteidigung gegen Sicht II[15481] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verteidigung gegen Sicht III[15487] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [13]
Verteidigung gegen Sicht IV[15492] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [30]
Verteidigung gegen Unters. II[14107] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [7]
Verteidigung gegen Unters. III[14113] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [13]
Verteidigung gegen Unters. IV[14122] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [30]
Vertrag (F)[8254] R: B / D: P Speichert die Muster des Magiers, der Ziele und Zeugen (wie in Muster speichern) auf einem geschriebenen Vertrag.	Gesetz des Handelns [15]
Vertrauen (M)[3822] R: 3m/St / D: 1Tag/5 Fehlwurf Ziel vertraut dem Magier völlig. Alles, was sich total gegen das Ziel richtet, erlaubt einen weiteren WW.	Wege des Geheimen [12]
Vertraute (M)[4645] R: T / D: P Der Magier kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Magier kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.	Schwarze Beschwörung [1]
Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C) Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).	Gesetz des Vertrauten [15]
Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: - Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).	Gesetz des Vertrauten [13]
Vertrauter (M)[6665] R: B / D: P Der Magier kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Magier muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Magiers) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Magier das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Magier für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.	Inspiration/ Eingebung [6]
Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.	Wege der Tiere [1] , Erschaffung [1] , Gesetz des Vertrauten [1] , Wege der Beschwörung [1] , Kreise der Beschwörung [1] , Tore meistern [1] , Die kleinen Tricks [5] und Tiere binden [5]
Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.	Gesetz des Vertrauten [19]
Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.	Gesetz des Vertrauten [16]
Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.	Gesetz des Vertrauten [10]
Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.	Gesetz des Vertrauten [5]
Vertrauter II[19527] R: ? / D: ?	Tiere binden [10]
Vertreiben (F)[6296] R: S / D: 10min/St Magier erschafft ein Feld aus Energie, Geruch, Geschmack o.ä., das einen Typ Kreatur vertreibt (Haie, Insekten, Alligatoren u.ä.).	Wege des Überlebens [8]
Vertrocknen[14919] R: ? / D: ?	Worte der Macht [14]
Vervielfacher (F)[3611] R: S / D: 1h/St Erschafft einen x2 Multiplier, der mit anderen Mulipliern zusammenarbeitet (hat der Magier bereits einen x3, so hat er dann insgesamt x4).	Magie meistern [19]
Verwaltungssystem (I)[8400] R: S / D: - Informiert den Magier über die Organisatonsstruktur einer gegebenen Bibliothek. Hilft beim Finden von Rollen, Büchern usw.	Bibliothek meistern [1]
Verwirren (M)[7846] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen. Bekämpft momentanen Gegner weiter.	Wege des Entkommens [16]
Verwirrung[14824] R: ? / D: ?	Befehle [3]
Verwirrung[14551] R: ? / D: ?	Einflüsse [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Verwirrung (M)[7782] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Das Ziel kann sich nicht entscheiden und keine Aktion beginnen, kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.	Verstand kontrollieren [5]
Verwirrung (M)[7639] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden. Es hat pro Runde nur eine 50% Chance, eine Entscheidung zu treffen, verteidigt sich aber noch in Notwehr.	Verstand Erosion [2]
Verwirrung (M)[6502] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen, bekämpft aber momentane Gegner weiter.	Ablenkung [2]
Verwirrung (M)[5290] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf Ziel kann keine Aktion beginnen oder Entscheidungen treffen, kämpft aber in Selbstverteidigung oder gegen den momentanen Gegner weiter.	Wege der Verwirrung [2]
Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.	Verstand beherrschen [4]
Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.	Verstand beherrschen [18] , Flüche [18] , Verstand kontrollieren [19] , Psychose meistern [21] , Schicksal meistern [22] , Verstand beherrschen [22] , Kanäle [22] und Zuflucht des Verstandes [22]
Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.	Flüche [48] , Verstand beherrschen [49] , Verstand kontrollieren [51] , Psychose meistern [51] , Verstand beherrschen [52] , Kanäle [52] , Schicksal meistern [52] und Zuflucht des Verstandes [52]
Verzaubertes Material anpassen (H)[7947] R: S / D: 1h Zauberer kann eine Gliedmaße aus verzaubertem Material an einen Körper anpassen.	Prothesen [13]
Verzauberung (F)[8397] R: B / D: 1min/St Ein Objekt bekommt +1 / 5 Stufen des Magiers. Objekt ist bei Untersuchungen magisch und agiert und reagiert wie ein magischer Gegenstand.	Die kleinen Tricks [25]
Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.	Klinge des Kriegers [1]
Verzauberung kopieren (F)[3857] R: B / D: 1h/St Magier kann eine Verzauberung eines Objekts kopieren. Für jede Verzauberung ist ein Zauber notwendig. Z.B.: Für ein Langschwert +30 mit Ferner Rückkehr müßte man zunächst das Originalschwert kopieren (Verzauberungen nur auf exakte Kopien, nicht auf andere Gegenstände kopierbar) und dann zweimal diesen Zauber anwenden.	Wege des Kopierens [60]
Verzerren (F *)[3813] R: 3m / D: 1min/St Verzerrt die Wahrnehmung von Angreifern. -10 auf alle Attacken. Zauber kann auf Objekte und Personen gelegt werden.	Wege des Geheimen [3]
Verzögern I[20006] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [4]
Verzögern II[20010] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [8]
Verzögern III[20015] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [13]
Verzögerte Illusion V (E)[4862] R: 30m / D: 1min/St Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [13]
Verzögerte Illusion X (E)[4866] R: 30m / D: 1min/St Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.	Illusionen meistern [25]
Vibration I[14151] R: ? / D: ?	Ferntanz [3]
Vibration II[14155] R: ? / D: ?	Ferntanz [8]
Vibration IV[14159] R: ? / D: ?	Ferntanz [13]
Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/Stufe Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.	Schockwellen [6] und Fähigkeiten der Grundmagie [7]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/Stufe Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).	Schockwellen [2] und Fähigkeiten der Grundmagie [4]
Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.	Schockwellen [9] und Fähigkeiten der Grundmagie [9]
Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).	Fähigkeiten der Grundmagie [1]
Viele Besänftigen (M)[6123] R: 30m / D: 1min/St Magier beruhigt Stufe Ziele.	Druidenfriede [20]
Viele Besänftigen (M)[5791] R: 30m / D: 1min/St Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.	Besänftigen [30]
Viele Geräuschwälle (F)[3461] R: 15m / D: 10min/St Wie oben, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.	Gesetz der Geräusche [19]
Vielfache Reise des Geistes[15428] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [50]
Vipergebiß I *[19399] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [4]
Vipergebiß II *[19404] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [9]
Vipergebiß III *[19410] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [15]
Vipernbiß (F)[6280] R: S / D: 1KR/St Dem Magier wachsen Giftzähne. Er kann ein Nervengift der Stufe (Stufe des Magiers / 2) verabreichen, wenn er mehr als 10 Schadenspunkte verursacht. Pool ist Stufe x 3, mit TP entsprechend (Schläge mit der Handkante/2).	Wege der Tiere [17]
Virtuose Bestimmung[19509] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [12]
Vision (I)[7057] R: B / D: V Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.	Forschungen [8]
Vision der Geschichte (F)[8328] R: 3m/St / D: C Magier kann eine Geschichte auf einer flachen Oberfläche (bis 1 m² / Stufe) darstellen, während er sie erzählt. Film ist zweidimensional und hat keinen Ton.	Gesetz der Unterhaltung [20]
Vision der Vergang. (10Jahre/St)c[16295] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [30]
Vision der Vergangenh. (1Jahr/St)c[16293] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [20]
Vision der Vergangenh. (1Tag/St)c[16288] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [10]
Vision der Vergangenheit[14467] R: ? / D: ?	Abschätzen [9]
Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.	Forschungen [30]
Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.	Forschungen [25]
Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[6638] R: S / D: C Wie oben mit 1 Monat/Stufe.	Zeitsinn [15]
Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.	Forschungen [20]
Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[6633] R: S / D: C Wie oben mit 1 Tag/Stufe.	Zeitsinn [10]
Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).	Forschungen [50]
Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I)[6644] R: S / D: C Wie oben mit 10 Jahre/Stufe.	Zeitsinn [25]
Vision der Vergangenheit (100Jhre/St)c[15444] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [30]
Vision der Vergangenheit (10Jahre/St)c[15443] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [25]
Vision der Vergangenheit (10min/St)c[15435] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [7]
Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.	Forschungen [11]
Vision der Vergangenheit (1h/St)c[16285] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [6]
Vision der Vergangenheit (1h/St)c[15436] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [9]
Vision der Vergangenheit (1Jahr/St)c[15441] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vision der Vergangenheit (1min/St)c[15431] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [3]
Vision der Vergangenheit (1Tag/St)c[15438] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [11]
Vision der Vergangenheit (I c)[6628] R: S / D: C Magier bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1h/ Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Magier beim Sprechen des Spruches berührt. Magier ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.	Zeitsinn [5]
Vision der Vergangenheit I[15216] R: ? / D: ?	Visionen [4]
Vision der Vergangenheit I[14470] R: ? / D: ?	Abschätzen [13]
Vision der Vergangenheit II[15220] R: ? / D: ?	Visionen [8]
Vision der Vergangenheit II[14472] R: ? / D: ?	Abschätzen [18]
Vision der Vergangenheit III[15224] R: ? / D: ?	Visionen [12]
Vision der Vergangenheit III[14474] R: ? / D: ?	Abschätzen [25]
Vision der Vergangenheit IV[15228] R: ? / D: ?	Visionen [16]
Vision der Vergangenheit IV[14475] R: ? / D: ?	Abschätzen [30]
Vision der Vergangenheit V[15232] R: ? / D: ?	Visionen [25]
Vision des Gegenstands[15434] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [6]
Vision des Todes I[14078] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [3]
Vision des Todes II[14083] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [8]
Vision des Todes III[14088] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [13]
Vision des Todes IV[14093] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [18]
Vision des Unglücks I[14076] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [1]
Vision des Unglücks II[14081] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [6]
Vision des Unglücks III[14086] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [11]
Vision des Unglücks IV[14091] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [16]
Vision des Untergangs I[14077] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [2]
Vision des Untergangs II[14082] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [7]
Vision des Untergangs III[14087] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [12]
Vision des Untergangs IV[14092] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [17]
Vision lokalisieren[15229] R: ? / D: ?	Visionen [18]
Vision und Stimme (I *)[3710] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.	Primitive Stimme [15]
Vision und Stimme (I *)[3706] R: 1 / D: C Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.	Primitive Stimme [11]
Vision und Stimme (I *)[3703] R: 150m / D: C Wie Dialog, aber das Ziel sieht und hört den Magier nach erfolgter Kontaktaufnahme. Es kann auch nur den Audio-Kontakt erlauben und den visuellen nicht. Wenn andere eingestimmte Personen in der Nähe sind, so können sie den Dialog miterleben, wenn sowohl Magier, als auch Ziel diesem zustimmen.	Primitive Stimme [8]
Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c)[6643] R: S / D: C Wie oben mit 1 Jahr/Stufe.	Zeitsinn [20]
Visionen Führer[16284] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [5]
Visionen Führer[15433] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [5]
Visionen Führer (I)[6635] R: S / D: V: Wird dieser Zauber direkt vor einem Vision der Vergangenheit gezaubert, so kann der Magier die Zeit nach bedeutungsvollen Ereignissen scannen.	Zeitsinn [12]
Visionen Ort (I)[6642] R: S / D: - Wenn der Magier ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.	Zeitsinn [19]
Visionenführer[15219] R: ? / D: ?	Visionen [7]
Visuelle Effekte (F)[8358] R: 3m/St / D: 1min/St Magier erschafft ein Feld mit leuchtenden Farben, das jedes Geräusch in der Umgebung unterstützt. Der Zauber begleitet Musik und Gesang mit je nach Noten und Intensität verschiedenen Farben.	Gesetz der Musik [4]
Vogelscheuche (F)[8271] R: Sicht / D: 1Tag/St Eine Scheuche wirkt durch zufällige Bewegungen realer.	Gesetz des Farmers [9]
Vogelstab (F c)[6141] R: B / D: 1min/St (c) Wie 10), aber der Stab kann in eine fliegende Kreatur mit max. 50 der Masse des Magiers verwandelt werden.	Druidenstab [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Volley (F c *)[3982] R: S / D: 1KR/St (C) Der Magier `fängt` den nächsten Elementenangriff gegen ihn (wenn diesem der WW mißlingt), und kann ihn in der nächsten KR als ganz normale Attacke (ohne EP-Verlust) selbst werfen.	Zauber formen [20]
Volumen schätzen[14442] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [4]
Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: - Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)	Ahnung [10]
Vorahnung (I *)[6631] R: 30m / D: - Magier erfährt, was ein wesen in der nächsten KR tun wird. Keine Details, nur "Angriff mit Waffe", "Zauber" usw.	Zeitsinn [8]
Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: - Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.	Schicksal meistern [9]
Vorahnung *[16286] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [7]
Vorahnung I[15218] R: ? / D: ?	Visionen [6]
Vorahnung I *[15450] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [6]
Vorahnung II (I *)[6637] R: 30m / D: - Wie oben, aber der Magier kann die Aktion von zwei Wesen in der nächsten KR oder eines Wesen in den nächsten zwei KR vorhersagen.	Zeitsinn [14]
Vorahnung III[15223] R: ? / D: ?	Visionen [11]
Vorahnung III (I *)[6641] R: 30m / D: - Wie oben, aber für drei Wesen in einer KR oder einem wesen in drei KR.	Zeitsinn [18]
Vorahnung III *[16290] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [12]
Vorahnung III *[15455] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [13]
Vorahnung V[15230] R: ? / D: ?	Visionen [19]
Vorahnung V *[15457] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [20]
Vorantreiben (F)[6303] R: S / D: 10min/St Magier bewegt sich im Wasser oder auf Eis mit voller Geschwindigkeit, ohne Ausdauer zu verlieren.	Wege des Überlebens [15]
Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.	Kampfreflexe [15]
Vorbereiten[14845] R: ? / D: ?	Geistrunen [1]
Vorbereiten[14777] R: ? / D: ?	Kristallrunenstein [2]
Vorbereiten (F I)[3719] R: B / D: - Gegenstand wird vorbereitet, um eine Schwertrune aufzunehmen. Magier erfährt auch welche Runen schon auf dem Gegenstand sind (falls).	Schwertrunen [1]
Vorbereiten I (F)[26764] R: S / D: 1h Erlaubt dem Zauberkundigen, den alchemistischen Trägheitsfaktor (AlTr) einer Substanz oder eines Gegenstandes (RCV S.55) von 1 auf 0 zu reduzieren. Damit ist es vollständig verzaubert und bereit, verzaubert oder eingebettet zu werden. Der Vorgang dauert 1 Stunde. Pro Anwendung des Zaubers können 20cm³ entsprechend vorbereitet werden.	Alchemistische Vorbereitungen [6]
Vorbereiten II (F)[26768] R: S / D: 4h Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 2 auf 1 reduziert wird und der Prozess 4 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [8]
Vorbereiten III (F)[26772] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 3 auf 2 reduziert wird und der Prozess 9 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [11]
Vorbereiten IV (F)[26774] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 4 auf 3 reduziert wird, und der Prozess dauert 16 Stunden.	Alchemistische Vorbereitungen [12]
Vorbereiten IX (F)[26788] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 9 auf 8 reduziert wird, und der Prozess 81 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [19]
Vorbereiten V (F)[26778] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 5 auf 4 reduziert wird und der Prozess 25 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [14]
Vorbereiten VI (F)[26782] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 6 auf 5 reduziert wird und der Prozess 36 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [16]
Vorbereiten VII (F)[26784] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 7 auf 6 reduziert wird und der Vorgang 49 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [17]
Vorbereiten VIII (F)[26786] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 8 auf 7 reduziert wird und der Prozess 64 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Vorbereiten X (F)[26792] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 10 auf 9 reduziert wird, und der Prozess 100 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [25]
Vorbereiten XI (F)[26794] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 11 auf 10 reduziert wird und der Vorgang 121 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [30]
Vorbereiten XII (F)[26796] R: S / D: 1 Tag Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 12 auf 11 reduziert wird und der Prozess 144 Stunden dauert.	Alchemistische Vorbereitungen [50]
Vorbereitung (U)[7813] R: S / D: 1KR/St Der Magier kann 1 Punkt pro Stufe von seinem Wurf auf der Angriffstabelle abziehen, wenn er einen der Kampf-Zauber benutzt.	Kampf [2]
Vorhersage (I)[8259] R: S / D: - Gibt dem Magier einen Bonus vorherzusagen, welche Trends sein Geschäft in nächster Zeit abdecken muß. Dadurch -1% / Stufe bei den Kosten und +1% / Stufe bei den Preisen.	Gesetz des Handelns [20]
Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.	Verstand beherrschen [18]
Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.	Phantomgesicht [12]
Vortäuschen (P c)[3755] R: S / D: C Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Magier als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.	Wege der Körperveränderung [15]
Vortäuschen c[14581] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [15]
Vortäuschen c[14526] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [18]
Vortäuschen I[14504] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [9]
Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.	Ummantelung [13]
Vortäuschen I (F)[5277] R: S / D: 1min/St Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.	Verstecken [8]
Vortäuschen II[14508] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [14]
Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.	Ummantelung [18]
Vortäuschen II (F)[5281] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.	Verstecken [12]
Vortäuschen III[14513] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [25]
Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.	Ummantelung [25]
Vortäuschen III (F)[5285] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.	Verstecken [20]
Vortäuschen V (F)[5287] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 50%.	Verstecken [30]
Vorurteil (M)[7598] R: 3m/St / D: P Ziel hat Vorurteile gegen eine Rasse oder Wesen. Wird gewalttätig beim Anblick und planen die gesamte Rasse auszulöschen.	Psychose meistern [11]
Vorurteile heilen (H)[7904] R: B / D: P Heilt Vorurteile.	Verstand heilen [11]
Wachender Talisman *[19322] R: ? / D: ?	Talismane [19]
Wachposten[16100] R: B / D: P Bewirkt, dass Schutzkreiszauber von Strukturen leuchten, sobald sie aktiviert werden. Ein Schutzkreiszauber ist immer dann aktiv, wenn ein Zauber, der von einem Schutzkreiszauber bekämpft wird, versucht, ihn zu durchqueren. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzkreiszauber was bedeuten, kann er mit einer Probe gegen Gabe (+0) herausfinden, welche Schutzkreiszauber aktiviert wurden.	Schutz für Festungen [9]
Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.	Lebendes ändern [10]
Wachsender Schritt[14221] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [4]
Wachsender Wirbel[14227] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [10]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4784] R: B / D: 24h Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.	Natur meistern [15]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4779] R: B / D: 24h Wie oben, wirkt aber in 3m Umkreis.	Natur meistern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4774] R: B / D: 24h Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.	Natur meistern [5]
Wächter (F)[8255] R: V / D: V Ein variabler Alarm (leise oder laut) wird ausgelöst, wenn in einem bestimmten Gebiet (3m /Stufe) eine bestimmte Bedingung eintritt. Alarm kann innerhalb oder außerhalb des Gebiets ausgelöst werden.	Gesetz des Handelns [16]
Wächter analysieren[15771] R: ? / D: ?	Analysen [25]
Wächter beschwören (F)[6199] R: 1 / D: 6-8 h Magier beschwört ein starkes Tier (Bär, Großkatze), das ihn beschützt.	Natur beschwören [4]
Wächter beschwören (I)[8251] R: 30cm/St / D: 1min/St Wie Ladendieb entdecken, aber der Magier kann mit diesem Zauber bis zu Stufe Personen benachrichtigen.	Gesetz des Handelns [12]
Wächter der Sicht I[15482] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [8]
Wächter der Sicht II[15488] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [14]
Wächter der Sicht III[15491] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [25]
Wächter der Untersuchungen I[14108] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [8]
Wächter der Untersuchungen II[14114] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [14]
Wächter der Untersuchungen III[14121] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [25]
Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.	Verstand schützen [14]
Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.	Wege der Wächter [3]
Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.	Wege der Wächter [5]
Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.	Wege der Wächter [7]
Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.	Wege der Wächter [9]
Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.	Wege der Wächter [19]
Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).	Wege der Wächter [4]
Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.	Wege der Wächter [6]
Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.	Wege der Wächter [8]
Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.	Wege der Wächter [10]
Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.	Wege der Wächter [20]
Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.	Wege der Wächter [12]
Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.	Wege der Wächter [14]
Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.	Wege der Wächter [16]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.	Wege der Wächter [18]
Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [50]
Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.	Wege der Wächter [25]
Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.	Wege der Wächter [11]
Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.	Wege der Wächter [13]
Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.	Wege der Wächter [15]
Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.	Wege der Wächter [17]
Wächter wiederbeleben[16027] R: ? / D: ?	Palingenese [20]
Wächterattacke I (F)[6981] R: S / D: 1Kr/St Magier bekommt einen Bonus von 10 auf seinen Pool für Nahkampf- und Fernkampfattacken gegen den entsprechenden Feind.	Wege der Wächter [2]
Wächterattacke II (F)[6984] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +20 auf Pool.	Wege der Wächter [5]
Wächterattacke III (F)[6987] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +30 auf Pool.	Wege der Wächter [8]
Wächterattacke IV (F)[6990] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +40 auf Pool.	Wege der Wächter [11]
Wächterattacke V (F)[6993] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +50 auf Pool.	Wege der Wächter [15]
Wächtergeist[15632] R: ? / D: ?	Tote beschwören [1]
Wächtergeist der tiefen Erde beschwören[14644] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [30]
Wächterstab *[19957] R: ? / D: ?	Wizardstab [14]
Wächterstein[16107] R: B / D: P Wie Wachposten, außer dass der Zauberkundige einen Stein verzaubern kann, der immer dann leuchtet, wenn einer der Schutzkreiszauber aktiviert wird.Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzkreis ausgelöst wurde, so kann er dies mit einer mittleren (+0) Gabe-Probe herausfinden. Der Stein muss innerhalb der zu überwachenden Schutzkreise fest installiert sein.	Schutz für Festungen [16]
Wächterstein[16073] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [19]
Wachtrance[15209] R: ? / D: ?	Trance [20]
Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.	Waffen verändern [2]
Waffe ändern (M)[5297] R: 30m / D: 1KR/St Die Waffe des Gegners scheint eine andere zu sein (Er hat auch nur AT/PA/Pool von der veränderten Waffe).	Wege der Verwirrung [9]
Waffe ausbalancieren (F *)[8233] R: B / D: 1KR/St Magier kann jeden Gegenstand ausbalancieren, so daß man ihn besser werfen kann. So kann der Magier einen Zweihänder, Stuhl oder eine Armbrust wie ein Messer werfen (ohne Mali). Ein ausbalancierte Waffe kann immer noch ganz normal benutzt werden (ohne Mali).	Gesetz des Kriegers [18]
Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.	Waffen verändern [14]
Waffe der Angst (F)[7887] R: B / D: 1KR/St Jeder, der dem Träger der Waffe im Nahkampf gegenüberstehen will, muß erst eine 3m Radius Sphäre aus `Angst` überwinden. Jeder innerhalb des Radius muß jede KR einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, flieht derjenige für 1min / 5 Fehlwurf vor dem Träger der Waffe.	Ritter`s Waffen [17]
Waffe des ersten Schlags (F *)[7888] R: B / D: 1KR/St Verdoppelt die Reaktion des Magiers.	Ritter`s Waffen [18]
Waffe machen (F *)[4483] R: 3m / D: 1 KR/St Hiermit kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).	Waffen meistern [25]
Waffe ölen (F)[8218] R: B / D: - Erschafft eine dünne Ölhaut über dem gewünschten Teil einer Waffe.	Gesetz des Kriegers [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Waffe schärfen (F)[8220] R: B / D: - Schärft die Schneide(n) einer Waffe, so daß sie für die nächsten 5 Treffer einen Schadensbonus +15 hat.	Gesetz des Kriegers [5]
Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.	Waffen verändern [16]
Waffe schützen (F)[8231] R: B / D: 1KR/St Dieser Zauber schützt eine Waffe für die Dauer des Spruchs vor Zerbrechen, Scharten u.ä. Allerdings helfen alle Zauber der prosaischen Magier der ganzen Welt nicht bei einem Fall in einen aktiven Vulkan. Waffe kann an keinem normalen Material zerbrechen, wohl aber durch Zauber.	Gesetz des Kriegers [16]
Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.	Waffen verändern [9]
Waffe trocknen (F)[8216] R: B / D: - Entfernt jede Flüssigkeit von der Oberfläche der Waffe.	Gesetz des Kriegers [1]
Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.	Waffen verändern [1]
Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.	Waffen verändern [4]
Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.	Waffen verändern [7]
Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.	Waffen verändern [10]
Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.	Waffen verändern [13]
Waffen I[16121] R: B / D: 24h Eine Waffe wird mit einem +5 Bonus verzaubert.	Wege der Verzauberung [4]
Waffen II[16125] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +10 Bonus.	Wege der Verzauberung [8]
Waffen III[16129] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +15 Bonus.	Wege der Verzauberung [13]
Waffen IV[16132] R: B / D: 24h Wie Waffe I, nur mit einem +20 Bonus.	Wege der Verzauberung [20]
Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.	Waffen verändern [30]
Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).	Waffen verändern [18]
Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.	Wohltaten [12]
Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 10 min/St Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.	Klinge des Kriegers [2]
Waffenloser Rückzug (U *)[5397] R: S / D: C Magier hat für seinen Rückzug normale Parademöglichkeit (keine unparierbaren Attacken auf ihn).	Meister des waffenlosen Kampfes [19]
Waffenparade (F)[7872] R: B / D: 1KR/St Erhöht den Pool der Waffe für Parade (nur Parade!) um 50%.	Ritter`s Waffen [2]
Waffenrune I (F)[3720] R: B / D: V Diese Rune erhöht den Pool einer Waffe um 10. Wirkt nur einmal..	Schwertrunen [2]
Waffenrune II (F)[3722] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +20.	Schwertrunen [5]
Waffenrune III (F)[3730] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +30.	Schwertrunen [13]
Waffenrune IV (F)[3735] R: B / D: V Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +40.	Schwertrunen [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Waffenspalter (F)[4104] R: B / D: 1min/St Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.	Klinge des Kriegers [19]
Wagen (F)[8206] R: B / D: 1h/St Erschafft einen Wagen aus magischer Energie, der bis zu 50 kg / Stufe bewegen kann, bei Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.	Gesetz des Packens [14]
Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: - Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.	Körper erhalten [15]
Wahnvorstellung heilen (H)[7909] R: B / D: P Heilt Wahnvorstellungen.	Verstand heilen [16]
Wahre Alterungsresistenz *[16078] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [40]
Wahre Amnesie (M)[5305] R: 30m / D: P Wie Amnesie, ist aber permanent (bis der Spruch gebrochen wird).	Wege der Verwirrung [25]
Wahre Analyse[14454] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [25]
Wahre Antipathie[14566] R: ? / D: ?	Einflüsse [50]
Wahre Antwort (I c)[6886] R: S / D: C Wie Antwort I, aber der Magier bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.	Antworten [20]
Wahre Antwort c[16322] R: ? / D: ?	Heilige Vision [25]
Wahre Antworten[15563] R: ? / D: ?	Antworten [50]
Wahre Anwesenheit (I c *)[7703] R: 3m/St / D: C Wie Anwesenheit, aber es werden sehr genaue Angaben über die Tätigkeit der Wesen gemacht.	Anwärtigkeit [20]
Wahre Aufgabe (M)[6679] R: 3m / D: V Wie Aufgabe, aber ein Mißerfolg hat einen kritischen Treffer `E` in jeder Kategorie zur Folge.	Inspiration/ Eingebung [30]
Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.	Verstand beherrschen [20]
Wahre Aura[14817] R: ? / D: ?	Lichtmagie [19]
Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.	Leuchten [8]
Wahre Aura (F)[6760] R: S / D: 10min/St Wie Aura, aber der Bonus ist 3 bzw. 15. Magier sieht sehr mächtig aus.	Wege des Schutzes [12]
Wahre Barriere (F)[14337] R: 45m / D: 1KR/St (C) Wie Barriere (6m R), jedoch ist die Wirkung wie in Brechen.	Gesetz des Magnetismus [25]
Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: - Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.	Wissen über Holz [35]
Wahre Baumwiederkehr[26438] R: ∞ / D: - Wie Baumwiederkehr, aber mit unbegrenzter Reichweite.	Bewegungen der Natur [60]
Wahre Bedeutung (I)[7550] R: B / D: - Wie Bedeutung, aber gibt die exakte kulturelle und historische Bedeutung eines Gegenstands an.	Wissen über magische Dinge [13]
Wahre Befruchtung[16146] R: ? / D: ?	Anreicherung [11]
Wahre Behandlungen (H S)[6449] R: S / D: P Der Heiler kann Stufe Muskeln und / oder Sehnen in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein	Wege der Muskeln [50]
Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C) Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.	Verstand beherrschen [20]
Wahre Berühr. d. Schmerzes[14250] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [25]
Wahre Beschwörung (F M c)[6807] R: 30m / D: C Wie Beschwörung II, mit max. Stufe des Magiers.	Beschwörungen [25]
Wahre bewegte Illusion (E)[4868] R: 30m / D: P Wie Bewegte Illusion X, die Illusion ist jedoch permanent (bis sie aufgehoben wird); die Illusion bewegt sich aber nur, wenn der Zaubernde sich konzentriert.	Illusionen meistern [50]
Wahre Bewegung der Mönche (F)[5325] R: S / D: 1KR/Stufe Der Zauberer kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.	Ausweichen / Flucht [50]
Wahre Bio-Metamorphose[15303] R: ? / D: ?	Metamorphose [18]
Wahre Blutungen[14071] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [19]
Wahre Dämonenform[19438] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [25]
Wahre Dämonenform[19416] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: - Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.	Brücke der Zeit [15] , Visionen der Zukunft [15] , Visionen [15] , Eingebungen der tiefen Erde [19] , Ahnung [20] und Antworten [25]
Wahre Elementenresistenz *[16079] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [45]
Wahre Elementenwaffe (E)[7892] R: B / D: 1KR/St Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `C` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.	Ritter`s Waffen [30]
Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E	Waffen verändern [20]
Wahre Erneuerung (H S)[5363] R: S / D: V Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Magier die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.	Körpererneuerung [50]
Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.	Erschaffungen [60]
Wahre Erzwungene Analyse[15560] R: ? / D: ?	Antworten [20]
Wahre Erzwungene Information[15561] R: ? / D: ?	Antworten [25]
Wahre Erzwungene Suche[15562] R: ? / D: ?	Antworten [30]
Wahre Exkommunion (F)[6347] R: 30m / D: P Wie Exkommunion, ist aber permanent, bis es geheilt wird.	Flüche [30]
Wahre Fähigkeiten (F)[3419] R: S / D: 1min/St Magier kann jede Runde einen der Sprüche dieser Liste benutzen.	Fähigkeiten steigern [50]
Wahre ferne Sinne c[15528] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [30]
Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: - Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.	Schilde beherrschen [50]
Wahre Feuerrüstung[14665] R: ? / D: ?	Feurige Wege [20]
Wahre Flucht (F)[6623] R: S / D: 4 Min Magier kann binnen 4 Minuten aus jeglichen Fesseln entkommen.	Wege des Entkommens [50]
Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)	Phantomgesicht [50]
Wahre Form der Natur[16203] R: ? / D: ?	Natur schützen [30]
Wahre Gegenwart (P c *)[7696] R: 30m/St / D: C Wie Gegenwart, aber der Magier erfährt die Gegenwart von Wesen in einem Gebiet mit 30m Durchmesser. Er kann sich pro KR auf ein Gebiet konzentrieren.	Anwärtigkeit [9]
Wahre Geist-Metamorphose[15305] R: ? / D: ?	Metamorphose [25]
Wahre Geisteskrankheit (M)[7587] R: 30m / D: P Das Ziel bekommt irgendeine Geisteskrankheit, die der Magier wählt.	Geisteskrankheiten [50]
Wahre Geistmanifestierung[15189] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [30]
Wahre Geistreise[15212] R: ? / D: ?	Trance [50]
Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.	Illusionen meistern [32] und Illusionen [52]
Wahre Geräuschkontrolle (F)[4848] R: 6mR/Stufe / D: P Wie Geräuschkontrolle, der Wirkungsbereich ist jedoch 6mR/St und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.	Geräusche formen [30]
Wahre Geschichte[14895] R: ? / D: ?	Sprachen [13]
Wahre Geschichte der Bezauberung[15784] R: ? / D: ?	Geschichten weben [11]
Wahre Geschichte des Schlafs[15788] R: ? / D: ?	Geschichten weben [15]
Wahre Geschichte des Todes (I)[6885] R: S / D: - Magier bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.	Antworten [19]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).	Geschwindigkeit [50]
Wahre Gifte (U)[7808] R: S / D: 1h/St Wie Größeres Gift, aber der Magier kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.	Gift meistern [20]
Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.	Leuchten [50]
Wahre Heilige Aura (F)[6725] R: S / D: 1min/St Wie Heilige Aura I, aber der Radius ist 6m, und die Ziele innerhalb des Radius müssen einen Widerstandswurf machen, oder werden komplett zerstört. Alliierte im Radius verfallen nie in Panik, machen WW mit +20 und haben Pool +10.	Heiliger Krieger [50]
Wahre Heilung (H S)[6465] R: S / D: P Der Magier bekommt seine gesamte Lebensenergie und Kondition zurück.	Wege der Oberfläche [25]
Wahre Heilung (H)[5718] R: T / D: P Heilt alle verlorenen Lebensenergie- und Konditionspunkte.	Wege der Heilung [30]
Wahre Heilungstrance[15211] R: ? / D: ?	Trance [30]
Wahre Herkunft[16319] R: ? / D: ?	Heilige Vision [12]
Wahre Herkunft[14476] R: ? / D: ?	Abschätzen [50]
Wahre Herkunft (I)[7553] R: B / D: - Wie Herkunft, gibt aber den genauen Platz der Herkunft, das Wesen, das ihn gemacht hat, und wann er gemacht wurde.	Wissen über magische Dinge [25]
Wahre Impotenz[14559] R: ? / D: ?	Einflüsse [12]
Wahre Initiative (P)[3408] R: S / D: 1KR/St Der Reaktions-wert des Magiers wird um 40 gesteigert.	Fähigkeiten steigern [12]
Wahre Jugend[14622] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [50]
Wahre Kälte (F)[5097] R: 300m Radius/St / D: 24h Läßt die Temperaturen um 1 °C / 10min in 300m/Stufe Umkreis fallen, um max. Stufe Grad.	Gesetz des Eises [30]
Wahre Katatonie (M)[7586] R: 30m / D: P Wie Katatonie, aber das Opfer mit 95% Wahrscheinlichkeit jede Stunde in Katatonie verfallen.	Geisteskrankheiten [30]
Wahre Klaue *[19412] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [17]
Wahre Kontrolle[20017] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [16]
Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)	Verstand beherrschen [60]
Wahre Konversation *[15556] R: ? / D: ?	Antworten [15]
Wahre Kopie (F)[3855] R: B / D: 1h/St Magier kopiert ein Objekt, das sich exakt so verhält, wie das Original. Es dürfen nur Wesen mit max. durchschnittlicher Intelligenz bis zur 10. Stufe kopiert werden.	Wege des Kopierens [30]
Wahre Körperveränderung (F)[3763] R: S / D: 10min/St Wie Körperveränderung, aber der Magier erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.	Wege der Körperveränderung [50]
Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.	Zauber verbessern II [35]
Wahre Krafthand (F)[14294] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-40 Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +40 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 40 Punkten auf seinen Wurf.	Gesetz der Kraft [25]
Wahre Kristallklinge[14736] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [30]
Wahre Kristallmacht[14734] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [20]
Wahre Kristallschleuder[14723] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [9]
Wahre Kristallsicht (F)[3552] R: 150Km/St / D: 1Tag/St(C) Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.	Kristallvisionen [20]
Wahre Kultivierung[16142] R: ? / D: ?	Anreicherung [7]
Wahre Lichtkontrolle (F)[4883] R: 30mR/Stufe / D: C Wie Lichtkontrolle, jedoch mit 30mR/St.	Licht formen [50]
Wahre Liebe[14620] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [25]
Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.	Flüssigkeiten manipulieren [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Magie-Metamorphose[15306] R: ? / D: ?	Metamorphose [30]
Wahre Manipulation (F)[14296] R: V / D: 1min/St Der Zaubernde kann die Wirkungen der niedrigstufigeren Manipulation-Zauber in beliebiger Kombination einsetzen. Die Angriffs- und Verteidigungspools sind gleich dem DREIFACHEN aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator.	Gesetz der Kraft [40]
Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.	Erschaffungen [75]
Wahre mehrfache Schläge (F)[7889] R: B / D: 1KR/St Die Waffe kann fünfmal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Fünftel der Zeit).	Ritter`s Waffen [19]
Wahre Mentale Geste *[20018] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [17]
Wahre mentale Stimme c*[16363] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [30]
Wahre Metamorphose[15307] R: ? / D: ?	Metamorphose [50]
Wahre Monsterform (F)[6170] R: S / D: 10min/St Wie 25), mit einigen (Meister) der spez. Fähigk. des Monsters. Patzer bis 15% und wie bei 20) mit 500x Dauer.	Formen der Natur [30]
Wahre Multiple Kerze (F)[4746] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, aber mit Sprüchen beliebiger Stufe.	Kerzenmagie [50]
Wahre Muskelbehandlung (H S)[6439] R: S / D: P Wie Muskel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [8]
Wahre Mythische Rüstung (F)[7870] R: B / D: 1min/St Wie Mythische Rüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 150 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um drei Kategorien erniedrigt (E->B, usw., C, B und A ignoriert).	Ritter`s Rüstung [50]
Wahre nachgiebige Verteidigung[19409] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [14]
Wahre Nachtsicht (F)[4600] R: 3m / D: 10min/St Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.	Dunkelheit [12]
Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.	Sinne meistern [15]
Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.	Erschaffungen [17]
Wahre Narkolepsie[19283] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [40]
Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.	Sinne meistern [19]
Wahre Nervenbehandlung (H S)[6476] R: S / D: P Wie Größere Nervenbehandlung, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [9]
Wahre Nervenbehandlung (H)[7964] R: B / D: P Wie Größere Nervenbehandlung, aber Heilung tritt sofort ein.	Nerven und Organe beherrschen [12]
Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.	Gesetz der Nerven [14]
Wahre Nervenschäden[14072] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [20]
Wahre Organbehandlung (H)[5894] R: B / D: P Wie Organbehandlung, aber Heilung tritt nach 10 min. ein und es wird keine Anwendungszeit benötigt.	Gesetz der Organe [25]
Wahre Pflanzenform[16201] R: ? / D: ?	Natur schützen [20]
Wahre Pflanzenform (F)[6942] R: S / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Magier kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.	Verkleidungen der Natur [30]
Wahre Pflanzenform (F)[6165] R: S / D: 10min/St Wie 16) aber mit einer Pflanze.	Formen der Natur [17]
Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.	Wissen über Holz [30]
Wahre Pflanzenform (F)[3759] R: S / D: 10min/St Wie Pflanzenform, aber der Magier riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.	Wege der Körperveränderung [19]
Wahre Psi-Metamorphose[15304] R: ? / D: ?	Metamorphose [20]
Wahre Psychose (M)[7585] R: 30m / D: P Wie Psychose, aber das Ziel hat keine Chance zur Selbstkontrolle und wird mit 90% Wahrscheinlichkeit fliehen.	Geisteskrankheiten [25]
Wahre Quelle der Macht (F)[3488] R: V / D: V Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe jeder Quelle sprechen.	Gesetz der Magie [30]
Wahre Reflektionen (F D)[3592] R: B / D: C Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +70, und es können drei Angriffe pro KR reflektiert werden.	Licht erschaffen [25]
Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.	Gesetz des Vertrauten [50]
Wahre Richtung[16348] R: ? / D: ?	Sternensinne [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre Richtung (I)[7705] R: - / D: C Wie oben, aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Anwärtigkeit [30]
Wahre Ritterwaffe (F)[7893] R: B / D: 1KR/St Wie Große Ritterwaffe, aber Reaktion x2, Trefferpunkte vervierfacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 50% abgeschlagen.	Ritter`s Waffen [50]
Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o. Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.	Runen [60]
Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.	Elementenschild [50]
Wahre Schizophrenie (M)[7584] R: 30m / D: P Wie Schizophrenie, aber die zweite Persönlichkeit ist 50% der Zeit aktiv.	Geisteskrankheiten [20]
Wahre Schlaflosigkeit (M)[7581] R: 30m / D: P Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer kann nur durch Drogen oder Zauber schlafen, Er addiert 100 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Schlafsprüche, Wenn er nicht schläft, wird er langsam verrückt.	Geisteskrankheiten [11]
Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/Stufe Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.	Körperfähigkeiten [50] und Schutz vor Schäden [50]
Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).	Geschwindigkeit [30]
Wahre Schockwelle (F)[14363] R: 1,5m/St / D: 5KR Wie Schockwelle V, jedoch setzt sich die Wirkung der Wellen über mehrere Runden fort. Die Kategorie des kritischen Treffers wird jede Runde um einen Grad reduziert (`E`-kritischer Treffer durch Vibration in der ersten Runde, `D`-kritischer Treffer in der zweiten Runde usw.). Die Die Schadenspunktwirkungen aller kritischen Treffer werden verdoppelt. Die Kraft dieses Zaubers reicht aus, um ein größeres Erbeben auszulösen (oder vielleicht zu beenden), schwere Steinwände einzureißen, Flutwellen zu erzeugen usw.	Schockwellen [50]
Wahre Schuld (M)[7582] R: 30m / D: P Wie Schuld, aber jeden Tag, da dem Opfer ein Widerstandswurf mißlingt, wird es etwas tun, um Reue zu zeigen.	Geisteskrankheiten [13]
Wahre Seelenwanderung (M)[5509] R: 30m / D: V Wie Seelenwanderung, aber der Magier kann mit 90% Aktivität handeln und das Ziel nur jede Stunde einen WW machen.	Seelen zerstören [25]
Wahre Sehnenbehandlung (H S)[6440] R: S / D: P Wie Sehne behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [9]
Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C) Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.	Verstand beherrschen [30]
Wahre Sicht (100m)[14679] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [11]
Wahre Sicht (30m)[14676] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [8]
Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.	Sinne meistern [20]
Wahre Sicht c[15512] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [50]
Wahre Sinne (U)[6565] R: S / D: 1min/St Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste nutzen.	Detektivsinne [50]
Wahre Sinneskontrolle (M)[7776] R: 100m / D: 10min/St Wie Ferne Kontrolle, aber Magier kann die Sinne `programmieren`, Konzentration wird nur beim Programmieren benötigt, Dauer sind 10 min. / Stufe.	Sinne kontrollieren [30]
Wahre Spiegelvision[14100] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [50]
Wahre Sprache (P)[5699] R: 3m / D: C Wie Sprache III, nur spricht der Magier die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.	Wege der Geräusche [50]
Wahre Sprache c[16361] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [20]
Wahre Sprache der Geister[15153] R: ? / D: ?	Geister meistern [30]
Wahre Sprachen[14904] R: ? / D: ?	Sprachen [30]
Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.	Gegenzauber [50]
Wahre Spruchschnelligkeit[20023] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [30]
Wahre Stärke der Kristalle[14722] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [8]
Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.	Wissen über Stein [18]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre sterbliche Form[19413] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [18]
Wahre Sternenstimme c *[16300] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [5]
Wahre Stimme c[16310] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [50]
Wahre Stimmung[15348] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [25]
Wahre Suspendierte Animation[15749] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [30]
Wahre Sympathie[14621] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [30]
Wahre Tarnung[14528] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [25]
Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C) Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.	Ummantelung [30]
Wahre Tätowierung[15928] R: B / D: 24h Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 240cm² groß sein muss und Sprüche jeder Stufe aufnehmen kann.	Magische Tätowierungen [50]
Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Telekinese [50]
Wahre Telepathie (M)[4938] R: 3m / D: 1h/St (C) Wie Telepathie I, aber mit einer Dauer von 1 Stunde / Stufe und Kontaktreichweite von 1,5 Km / Stufe.	Berührung des Geistes [50]
Wahre Teleportation (F)[4980] R: 15m / D: - Wie Große Teleportation, nur hat der Spruch keine Entfernungsbegrenzung.	Fortbewegung [50]
Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: - Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.	Erhabene Brücke [50]
Wahre Tierform[16202] R: ? / D: ?	Natur schützen [25]
Wahre Tierform (F)[6943] R: S / D: 1min/St Wie Tierform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.	Verkleidungen der Natur [50]
Wahre Tierform (F)[6168] R: S / D: 10min/St Wie 18), aber mit allen Fähigk. (Sicht, Geruchssinn usw.) Masse von 1/40 bis 400x. Patzt er, so wird er zum Tier, aber mit dem Geist des Tieres und die Dauer wird 100x !	Formen der Natur [20]
Wahre Tierform (F)[3761] R: S / D: 10min/St Wie Echte Tierform, aber der Magier bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Magier kann seine Masse von 1/40 bis zu 400% variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Magier in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.	Wege der Körperveränderung [25]
Wahre Tierfruchtbarkeit[16150] R: ? / D: ?	Anreicherung [15]
Wahre Tiersprache[15249] R: ? / D: ?	Wege der Tiere [15]
Wahre Transformation (F)[6194] R: B / D: P Wie 25), betrifft aber Stufe Wesen. Außerdem kann dieser Spruch einem transformierten Wesen seine ursprüngliche Form zurückgeben.	Insekten meistern [40]
Wahre Traumreise[15747] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [20]
Wahre Traumvision[15234] R: ? / D: ?	Visionen [50]
Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: - Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.	Türen des Geistes [50]
Wahre Tür durch Festes (F)[5212] R: B / D: P Wie oben mit bis zu 2mx4mx3m Größe.	Festes verändern [25]
Wahre Übernahme (M)[7636] R: T / D: V Wie Übernahme, aber Opfer hat nur einen WW pro Monat, und wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.	Verstand beherrschen [30]
Wahre Übertragung[19297] R: ? / D: ?	Seelentod [18]
Wahre Übertragung (F)[3415] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragung I, aber es wird ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers übertragen.	Fähigkeiten steigern [19]
Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.	Wege der Erforschung [50]
Wahre üble Veränderungen[19440] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [50]
Wahre üble Veränderungen[19418] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre unbewegte Illusion (M)[4721] R: 30m / D: P Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.	Illusionen meistern [30] und Glanz [50]
Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V) Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.	Ummantelung [50]
Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.	Wege der Unsichtbarkeit [50]
Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.	Wohltaten [15]
Wahre Verbannung (M c)[7637] R: 30m / D: C Wie Geistige Verbannung, aber das Opfer hat nur einen WW pro Monat, und jedesmal, wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.	Verstand beherrschen [50]
Wahre Verbotszone †[16116] R: B / D: P Wie Verbotszone †, aber der krtische Treffer ist ein C kritischer Treffer und der Widerstandswurf wird um 50 Punkte erschwert.	Schutz für Festungen [45]
Wahre Verführung *[14619] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [20]
Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C) Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.	Verstand beherrschen [25]
Wahre Verschleiern (P)[4899] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Verschleiern, die Dauer ist jedoch 1h/St.	Sinne des Verstandes formen [25]
wahre Verschmelzungsabwehr †[16114] R: B / D: P Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.	Schutz für Festungen [35]
Wahre Verstand-Erosion (M)[7651] R: 30m / D: P Wie Verstand-Erosion I, aber Weisheit fällt auf 01.	Verstand Erosion [50]
Wahre Verstandkontrolle (M c)[7795] R: 100m / D: 1min/St (C) Der Magier hat totale Kontrolle über den Verstand des Opfers. Nach dem Sprechen des Zaubers ist die Reichweite 1,5Km / Stufe.	Verstand kontrollieren [30]
Wahre Versteinerung (F)[6239] R: 15m / D: V Wie 17), aber der gesamte Körper des Ziels wird versteinert. Prozeß dauert nur 6 KR, Ziel ist anschließend in einer Art suspendierter Animation. Zauber dauert an, bis der Magier ihn abbricht, oder er gebrochen wird oder bis jemand diesen Zauber oder Versteinern (Stufe 17) auf das Ziel spricht.	Steine meistern [30]
Wahre Vibration[14163] R: ? / D: ?	Ferntanz [18]
Wahre Vision der Vergangenheit c[15445] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [50]
Wahre Vision des Todes[14098] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [35]
Wahre Vision des Unglücks[14096] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [25]
Wahre Vision des Untergangs[14097] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [30]
Wahre Vorahnung[15233] R: ? / D: ?	Visionen [30]
Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.	Ahnung [25]
Wahre Vorahnung *[16294] R: ? / D: ?	Brücke der Zeit [25]
Wahre Vorahnung *[15459] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [30]
Wahre Wächterattacke II (F)[7000] R: S / D: 1Kr/St Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +100 auf Pool.	Wege der Wächter [30]
Wahre Wahrheit c[15475] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [50]
Wahre Wahrnehmung (F)[3417] R: 10m / D: 1min/St Wie alle niederen Sprüche dieser Liste, die die Sinne verbessern zusammen, aber mit Bonus +50.	Fähigkeiten steigern [25]
Wahre Wasserberuhigung (F)[5153] R: 30m/St / D: 10min/St Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden im Zentrum um 15m gesenkt.	Gesetz des Wassers [18]
Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.	Sinne meistern [18]
Wahre Wettervorhersage[16278] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [25]
Wahre Widerstandsresist. *[16080] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [50]
Wahre Wiederbelebung (H)[6839] R: 3m / D: P Wie Wiederbelebung, nur wird der Tote automatisch wiederbelebt und es gibt keine Erholungszeit.	Leben beherrschen [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahre wirbelnde Veränderung[14235] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [50]
Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.	Wohltaten [50]
Wahre Zaubersicherheit (U)[3970] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.	Zauber beherrschen [40]
Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.	Gegenzauber [20]
Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: - Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.	Ahnung [50]
Wahre Zaubervorahnung *[15460] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [50]
Wahren Namen erzwingen (F M)[3440] R: 30m / D: - Der Magier erfährt den wahren Namen des Wesens. Mit dieser Information kann der Magier das Wesen völlig kontrollieren. Das Wesen muß zustimmen, jede Aufgabe zu erfüllen, und der Magier kann es jederzeit wieder durch den entsprechenden Beschwören-Zauber herbeirufen. Durch Verwendung des wahren Namens, kann er ihm auch befehlen, anderen Zaubern nicht zu widerstehen.	Geistesfolter [25]
Wahrer Alptraum[15696] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [30]
Wahrer Alptraum[14099] R: ? / D: ?	Visionen des Untergangs [40]
Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt[14273] R: ? / D: ?	Kraft meistern [25]
Wahrer Befehl (F M)[3306] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20 Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [30]
Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.	Gedankengriff [30]
Wahrer Blackout (M)[7624] R: 15m / D: P Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jede KR mit 5% Wahrscheinlichkeit aus.	Tod des Verstandes [50]
Wahrer Blick d. panischen Angst[14029] R: ? / D: ?	Böses Auge [50]
Wahrer Dialog (I *)[3716] R: unbegrenzt / D: (C) Wie oben mit unbegrenzter Reichweite. Der Dialog kann auch zwischen Existenzebenen / Dimensionen erfolgen, wenn diese nicht irgendwie die Übertragung behindern (magielose Ebenen)	Primitive Stimme [25]
Wahrer Distanzloser Schritt[14515] R: ? / D: ?	Mystische Flucht [50]
Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: - Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).	Türen des Geistes [25]
Wahrer Druidenstab (F)[6149] R: B / D: P Wie 30), aber als Knüppel +40 und +7 Spell adder oder x5 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 4 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.	Druidenstab [50]
Wahrer Entstellender Blick[14028] R: ? / D: ?	Böses Auge [30]
Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.	Wege der Gegenzauber [20]
Wahrer Erdwall (E)[5623] R: 15m / D: P Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.	Gesetz der Barriere [17]
Wahrer Erdwall (E)[5066] R: 30m / D: P Wie Erdwall, ist aber permanent.	Gesetz der Erde [10] und Erdmeister [10]
Wahrer Familienfluch (F)[14051] R: 30m / D: P Wie Familienfluch I, betrifft aber 1 Generation pro 5 Stufen des Zauberkundigen.	Gesetz der Rache [30]
Wahrer Ferner Sinn (U)[5026] R: 1 / D: 1min/St Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen, und die Reichweite ist 1,5km pro Stufe.	Sinne verbessern [30]
Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.	Gedankengriff [50]
Wahrer Fokus (F)[3409] R: 3m / D: 1KR/St Ziel bekommt einen Bonus +30 auf statische Manöver und +20 auf Bewegungsmanöver.	Fähigkeiten steigern [13]
Wahrer Fokus (U)[3969] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [35]
Wahrer Gebietsfluch (F)[14052] R: 30m / D: P Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einem Durchmesser von bis zu 3km (Kugel mit 1½km Radius)	Gesetz der Rache [50]
Wahrer Gegenkanal (F)[6872] R: 30m / D: - Wie Gegenkanal I, stoppt aber jeden Kanal bis auf Sprüche der heiligen Brücke.	Austreibungen [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.	Gegenzauber [40]
Wahrer Geist eines Golems (F)[3348] R: B / D: P Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur Stufe des Magiers erschaffen und belebt werden.	Erschaffung [25]
Wahrer geistiger Austausch (M)[7734] R: B / D: V Wie geistiger Austausch, hält aber solange an, bis der Magier wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren will.	Geist verschmelzen [25]
Wahrer Geistiger Sklave (M)[7634] R: 30m / D: V Wie Geistiger Sklave, aber der Magier muß sich nicht mehr konzentrieren, um dem Opfer zu befehlen.	Verstand beherrschen [20]
Wahrer geladener Kristallbolzen[14737] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [50]
Wahrer Glanz (M)[4719] R: 30m / D: P Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.	Glanz [25]
Wahrer Golem[15973] R: ? / D: ?	Meister des Belebens [25]
Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.	Gedankengriff [14]
Wahrer Handwerksfluch (F)[14050] R: 30m / D: P Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 5 gesenkt.	Gesetz der Rache [25]
Wahrer Haß[14565] R: ? / D: ?	Einflüsse [30]
Wahrer Holzwall (E)[5622] R: 15m / D: P Wie Holzwall, aber Dauer ist permanent.	Gesetz der Barriere [15]
Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P Wie Holzwall, ist aber permanent.	Wissen über Holz [14]
Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St Wie oben mit Bonus 50.	Verstand beherrschen [19]
Wahrer Käfig (F E)[3532] R: 30m / D: 1min/St Wie Käfig V, aber der Magier kann eine Richtung bestimmen, in der das Feld Magie hindurchläßt (entweder von innen nach außen oder umgekehrt).	Kraftfelder [50]
Wahrer Kampf (F *)[5006] R: V / D: 1KR/ST Der Magier kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.	Kampf verbessern [50]
Wahrer Kristallbolzen[14731] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [17]
Wahrer Kristallort[14761] R: ? / D: ?	Kristallmagie [9]
Wahrer Kristallresonanzstrahl[14733] R: ? / D: ?	Kristalle meistern [19]
Wahrer Kristallspeicher[14685] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [17]
Wahrer Luftadler (E F)[5196] R: 3m / D: 10min/St Wie Luftadler III, aber es kämpft wie ein größeres Luftelement.	Wege des Beförderns [50]
Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.	Gas manipulieren [10]
Wahrer Luftwall (E)[5619] R: 15m / D: 1min/St Wie Luftwall, aber Zauberer braucht keine Konzentration.	Gesetz der Barriere [11]
Wahrer Luftwall (E)[5239] R: 3m / D: 1min/St Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/St und der Magier muß sich nicht konzentrieren.	Gase verändern [8]
Wahrer magischer Trank (F)[4767] R: S / D: 24h Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-20.	Magie der Tränke [25]
Wahrer mehrfacher Zauber (U)[4002] R: S / D: 1KR/St Wie mehrfacher Zauber, aber der Elementenangriffsspruch hat drei Attacken.	Zauber speichern [30]
Wahrer Mehrfachkreis[16479] R: ? / D: ?	Kreise des Schutzes [50]
Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.	Wissen über Metall [14]
Wahrer Mut (S * s)[6719] R: S / D: - Wie oben, aber der zweite Wurf kann automatisch gemacht werden.	Heiliger Krieger [16]
Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..	Gas manipulieren [25]
Wahrer Nebel (F)[5247] R: 30m / D: 1h/St Wie Nebel, erschafft aber dichten Nebel in 30m/Stufe Umkreis, der 1h/Stufe anhält.	Gase verändern [20]
Wahrer Pfad (I c)[6960] R: S / D: C Erlaubt dem Magier immer den besten Weg zu seinem Ziel zu finden, z.B. kennt er immer den besten Weg nach Havena.	Pfade beherrschen [25]
Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: - Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.	Wege finden [25]
Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.	Zauber verbessern II [25]
Wahrer Reisetanz[14182] R: ? / D: ?	Reisetänze [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrer Ruf (M *)[7757] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und alle, deren Widerstandswurf um 1-50 mißlingt, sind bewußtlos und alle, denen der Wurf um mehr als 50 mißlingt, sind tot. Die Widerstandswürfe für Magier der Mentalmagie werden mit -20 modifiziert.	Geistige Attacke [50]
Wahrer Rüstungsschnitt[14275] R: ? / D: ?	Kraft meistern [35]
Wahrer Schildtreffer (F)[7868] R: S / D: 1min/St Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 200 Punkte vermindert.	Ritter`s Rüstung [25]
Wahrer Schlaf[19278] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [18]
Wahrer Schlaf[15685] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [11]
Wahrer Schlaf[14546] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [25]
Wahrer Schlaf (M)[7793] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf / WW:-20 Ziel ist bewußtlos und kann nicht aufgeweckt werden.	Verstand kontrollieren [20]
Wahrer Schutz (D)[6856] R: 30m / D: 1min/St Ziel bekommt einen Bonus von 30 auf alle Paraden und Manöver und Widerstandswürfe und -30 auf alle Elementensprüche gegen ihn.	Schutz [50]
Wahrer Selbstmord[15349] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [30]
Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.	Spruchschutz [18] , Spruchschutz [19] und Schutz vor Zaubern [19]
Wahrer Spruchauslöser (U)[3946] R: S / D: V Wie Spruchauslöser I, aber der Magier kann den zweiten Zauber halten, bis der Auslöser eintritt.	Zauber auslösen [50]
Wahrer Spruchschild (D * c)[6768] R: S / D: C Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magier, der 10 von allen frontalen Zauberangriffen abzieht. Wenn der Magier keine andere Aktion in der KR durchführt, kann er einen Zauber gegen sich wie eine Waffe mit diesem Schild parieren.	Wege des Schutzes [20]
Wahrer Stab $ [19966] R: ? / D: ?	Wizardstab [50]
Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.	Wissen über Stein [45]
Wahrer Steinwall (E)[5625] R: 15m / D: P Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.	Gesetz der Barriere [20]
Wahrer Steinwall (E)[5069] R: 30m / D: P Wie Steinwall, ist aber permanent.	Gesetz der Erde [13] und Erdmeister [15]
Wahrer Steinwall (E)[5046] R: 1,5m/Stufe / D: P Wie Steinwall, ist aber Permanent.	Wege der Elemente [25]
Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P Wie Steinwall, ist aber permanent.	Wissen über Stein [13]
Wahrer Steinwall (F)[6228] R: 3m / D: P Wie 6), ist aber permanent.	Steine meistern [11]
Wahrer Stimmungsumschlag[15347] R: ? / D: ?	Mondsüchtig [20]
Wahrer Streit[14564] R: ? / D: ?	Einflüsse [25]
Wahrer Talisman[16057] R: B / D: V Wie Talisman gegen Prosaische Magie, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der gegen jeden Zauber eines beliebigen Reiches oder einer beliebigen Stufe wirksam ist. Dieser Talisman ist am schwierigsten zu erschaffen und jeder Tag der Beschwörung erhöht die Stärke des Widerstandswurfs nur um eine viertel Stufe (und vervierfacht damit die Anzahl der Beschwörungstage).	Talismane [50]
Wahrer Talisman gegen Magie *[19327] R: ? / D: ?	Talismane [40]
Wahrer Tanz d. Faszination[14217] R: ? / D: ?	Tänze der Faszination [50]
Wahrer Tanz der Antwort[14198] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [20]
Wahrer Tanz der Eingebung[14199] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [25]
Wahrer Tanz der Inbrunst[14197] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [19]
Wahrer Telekinesetanz[14168] R: ? / D: ?	Ferntanz [50]
Wahrer Teleportationsschutz †[16115] R: B / D: P Wie Teleportationsschutz I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.	Schutz für Festungen [40]
Wahrer Tod *[15604] R: ? / D: ?	Tod meistern [19]
Wahrer tödlicher Fokus[14686] R: ? / D: ?	Gesetz der Kristalle [18]
Wahrer Tödlicher Tanz "[14251] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrer Traum[14643] R: ? / D: ?	Eingebungen der tiefen Erde [25]
Wahrer Traum (P)[6412] R: S / D: Schlaf Wie Traum I, aber der Magier hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.	Schwarzes Wissen [30]
Wahrer Traumstatus[15715] R: ? / D: ?	Traumstatus [20]
Wahrer Traumtöter[15695] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [25]
Wahrer Traumweltwächter[15734] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [50]
Wahrer Tunnel durch Festes (F)[5213] R: B / D: P Wie oben, nur permanent und 1mx2mx(30cm/Stufe) groß.	Festes verändern [30]
Wahrer Verbindungstanz[14200] R: ? / D: ?	Tänze der Antworten [30]
Wahrer Verfolgungswahn (M)[7583] R: 30m / D: P Wie Verfolgungswahn, aber das Opfer wird niemandem länger als eine Stunde trauen.	Geisteskrankheiten [15]
Wahrer Vertrauter[19535] R: ? / D: ?	Tiere binden [20]
Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.	Gesetz des Vertrauten [25]
Wahrer Wächter der Sicht[15493] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [50]
Wahrer Wächter der Unters.[14123] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [50]
Wahrer Wärter[15018] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [30]
Wahrer Wasserdelphin (E F)[5195] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin III, aber es kämpft wie ein größeres Wasserelement.	Wege des Beförderns [30]
Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.	Flüssigkeiten manipulieren [25]
Wahrer Wasserkorridor (F)[5230] R: 3m / D: V Wie Wasserkorridor, aber mit Limit 30m/Stufe lang, 2m breit und 30m tief. Benötigt keine Konzentration.	Flüssigkeiten verändern [20]
Wahrer Wassertunnel (F)[5231] R: 3m / D: V Wie Wassertunnel, aber mit Limit 2m Durchmesser und 30m/ Stufe Länge. Benötigt keine Konzentration.	Flüssigkeiten verändern [25]
Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.	Flüssigkeiten manipulieren [13]
Wahrer Wasserwall (E)[5621] R: 15m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber Magier braucht keine Konzentration.	Gesetz der Barriere [13]
Wahrer Wasserwall (E)[5224] R: 3m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber mit einer Dauer von 1min / Stufe, der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren.	Flüssigkeiten verändern [10]
Wahrer Wasserwall (E)[5148] R: 30m / D: 1min/St Wie Wasserwall, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren und Dauer ist 1min pro Stufe.	Gesetz des Wassers [10]
Wahrer Wechselbalg[14147] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [40]
Wahrer Wechselbalg Art[14146] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [35]
Wahrer Wesensändernder Verdacht (M)[7665] R: 30m / D: P Wie Wesensändernder Verdacht I, ist aber permanent.	Verstand unterwandern [30]
Wahrer Zauberschutz (U)[3971] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [50]
Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: - Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.	Angriffe vermeiden [50]
Wahres Abwägen[15811] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [25]
Wahres Altern (1 Jahr/ Minute)[15607] R: ? / D: ?	Tod meistern [30]
Wahres Ändern (P)[5267] R: S / D: 10min/St Wie Ändern, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren.	Mystischer Wechsel [25]
Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld[14274] R: ? / D: ?	Kraft meistern [30]
Wahres Auf Wind rennen (F)[5610] R: 3m / D: 1min/St Wie auf Wind gehen, aber Ziel kann 2x so schnell wie normal auf ruhiger Luft rennen ohne Ausdauer zu verlieren.	Erhabene Bewegungen [25]
Wahres Aufnehmen[14234] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [30]
Wahres Aura erweitern (F)[3258] R: S / D: 1KR/St Wie Aura erweitern I, aber der Magier kann die Aura auf bis zu 0,3 m pro Stufe im Umkreis erweitern.	Aura Magie [40]
Wahres Aura sichtbar machen (I)[3243] R: S / D: 1min/St Wie Aura sichtbar machen I, aber der Magier kann die drei niedrigeren Aura sichtbar machen-Zauber kombinieren.	Aura Magie [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Aura speichern (U)[3259] R: S / D: V Wie Aura speichern I, aber es kann entweder ein Zauber einer beliebigen Stufe oder zwei Zauber bis Stufe 20 oder vier Zauber bis Stufe 10 sein.	Aura Magie [45]
Wahres Aura verändern (P)[3256] R: S / D: 1min/St Wie Aura verändern I, aber der Magier kann alle Aspekte seiner Aura verändern.	Aura Magie [30]
Wahres Aurafeuer (F E)[3260] R: S / D: 1KR/St (C) Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 0,3 m pro Stufe und für je 50 Energiepunkte kann die Schwere des Treffers erhöht werden.	Aura Magie [50]
Wahres Aussehen[14572] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [6]
Wahres Ausweichen (F *)[5323] R: S / D: 1KR Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.	Ausweichen / Flucht [25]
Wahres Bannen (F M)[3307] R: 30m / D: 1min/St Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.	Beschwörungen [40]
Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.	Gesetz der Natur [50]
Wahres Beleben (H)[7952] R: S / D: P Belebt eine falsche Gliedmaße permanent.	Prothesen [50]
Wahres Benommenheit heilen (H *)[6700] R: B / D: P Heilt (Stufe des Magiers / 5) KR Benommenheit beim Ziel.	Handauflegen [20]
Wahres Benommenheit heilen (H *)[7935] R: B / D: P Heilt jede Benommenheit.	Schäden beherrschen [50]
Wahres Benommenheit heilen (H S)[6467] R: S / D: P Heilt alle Benommenheit.	Wege der Oberfläche [50]
Wahres beobachten c[15511] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [30]
Wahres Besänftigen (M)[6124] R: 30m / D: P Magier kann ein beliebiges Ziel beruhigen.	Druidenfriede [25]
Wahres Besänftigen (M)[5792] R: 30m / D: P Magier kann ein Ziel besänftigen.	Besänftigen [50]
Wahres Beschleunigen[20020] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [19]
Wahres Beschwören (F M)[3308] R: 30m / D: 1min/St Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Dämon jenseits des Faßbaren (C&T), 10-18 Terrorite (C&T II), 19-27 Raukamar (C&T), 28-36 Moloch (C&T), 37-45 Dämonenente (C&T II), 46-54 Dämonenente x2 (C&T II), 55-63 Yrrygav (C&T II), 64-72 Maleksari (C&T II), 73-81 Götterchampion: Hoher (C&T II), 82-90 Dämon jenseits des Faßbaren x2 (C&T), 91-100 Nach Wahl des Meisters oder Besonderes.	Beschwörungen [50]
Wahres Bezaubern[14557] R: ? / D: ?	Einflüsse [9]
Wahres Bezaubern[14542] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [14]
Wahres Bezaubern (M)[7789] R: 15m / D: 10min/St Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.	Verstand kontrollieren [12]
Wahres Bezaubern (M)[4931] R: 30m / D: 1h/St Wie Art Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.	Berührung des Geistes [12]
Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.	Verstand beherrschen [10]
Wahres Binden (F)[3442] R: 30m / D: V Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Wahres Beschwören-Zauber herbeigerufenes Wesen.	Geistesfolter [50]
Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C Wie oben, aber mit 15m Reichweite.	Wege der Gegenzauber [50]
Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.	Wege der Gegenzauber [30]
Wahres Blut heilen (H S)[6500] R: S / D: 1KR/St Der Magier kann jeden Spruch auf dieser Liste anwenden, jeweils einen pro KR.	Wege des Blutes [50]
Wahres Blut reparieren (H)[8026] R: S / D: 1 KR/St Zauberer kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche anwenden.	Blut beherrschen [50]
Wahres Blutfluss stoppen (H)[8018] R: B / D: - Wie Blutfluss stoppen III, aber Zauberer kann Stufe W6 SP/ KR Blutverlust stoppen.	Blut beherrschen [10]
Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: - Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.	Gesetz des Blutes [13]
Wahres Blutung stillen (H S c *)[5361] R: S / D: C Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.	Körpererneuerung [25]
Wahres Blutung stillen (H)[8020] R: B / D: - Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung aus einer Wunde.	Blut beherrschen [12]
Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: - Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.	Gesetz des Blutes [14]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Böses Auge (F)[7811] R: 0 / D: 1h/St Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,5m / Stufe.	Gift meistern [50]
Wahres Brüche behandeln (H c)[5358] R: S / D: P (C) Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.	Körpererneuerung [14]
Wahres Chaos meistern[13859] R: ? / D: ?	Chaos meistern [25]
Wahres Dämonen beschwören[16432] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [40]
Wahres Dämonen binden (M)[4815] R: 3m / D: V wie oben, aber Dämon wird gebunden, so lange der Magier es will, oder bis der Magier stirbt.	Wege der Beschwörung [50]
Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.	Sinne meistern [17]
Wahres düngen[16141] R: ? / D: ?	Anreicherung [6]
Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.	Bewegungen [30]
Wahres Durchkreuzen[19921] R: ? / D: ?	Spruchfluch [25]
Wahres Einbetten[15905] R: S / D: 24h Wie Einbetten I, nur das ein Spruch ohne Stufenbegrenzung einmalig in den Gegenstand eingebettet wird.	Grundmagie einbetten [50]
Wahres Einbetten[15064] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [45]
Wahres Eindringlich *[19942] R: ? / D: ?	Spruchwächter [30]
Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C) Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.	Entdeckung meistern [30] und Entdecken [30]
Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C) Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.	Wege der Entdeckung [30]
Wahres Erdpferd (E F)[5194] R: 3m / D: 10min/St Wie Erdpferd III, aber es kämpft wie ein größeres Erdelement.	Wege des Beförderns [25]
Wahres erneutes Verschmelzen (P c *)[7736] R: - / D: C Wie erneutes Verschmelzen, aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Geist verschmelzen [50]
Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: - Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).	Schutz vor Schäden [30]
Wahres Fenster lokalisieren[15205] R: ? / D: ?	Trance [15]
Wahres Fenster öffnen[15206] R: ? / D: ?	Trance [16]
Wahres Festes zerstören (F)[5433] R: 30m / D: P Verwandelt 0,03m³ pro Stufe von jedem beliebigen unbelebtem Material in Staub.	Festes zerstören [20]
Wahres Finden (I c)[7706] R: - / D: C Wie oben, aber ohne Reichweitenbegrenzung.	Anwärtigkeit [50]
Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: - Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.	Wege finden [50]
Wahres Finden c[16349] R: ? / D: ?	Sternensinne [30]
Wahres Finden c[15529] R: ? / D: ?	Wahre Wahrnehmung [50]
Wahres Fluch austreiben (F)[6871] R: T / D: P / WW:-50 Wie Fluch austreiben, mit MM: -50. Einige Flüche haben eigene Magieresistenzmodifikationen und sind besonders schwer zu entfernen.	Austreibungen [25]
Wahres Fluch brechen (F)[6790] R: B / D: P / WW:-50 Wie Fluch brechen, aber mit MM:-50.	Zauber brechen [30]
Wahres Flug kontrollieren[14167] R: ? / D: ?	Ferntanz [30]
Wahres Fühlen (I c *)[7699] R: 30m/St / D: - Wie Fühlen mit Reichweite 30m pro Stufe.	Anwärtigkeit [12]
Wahres Fühlen (U *)[5413] R: S / D: 10min/Stufe Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (= Talent Tasten)	Mönchsinne [13]
Wahres Geas (M)[7794] R: 3m / D: V Wie Geas, aber das Ziel wird bei Mißerfolg mit einem krit. Treffer `E` von jeder der Tabellen der krit. Treffer bestraft.	Verstand kontrollieren [25]
Wahres Gefühlswunder (E)[4831] R: 30m / D: P Wie Gefühlswunder I, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Gefühl verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [50]
Wahres Gegenstand analysieren (I)[7555] R: B / D: - Der Magier erzielt automatisch das höchste Ergebnis bei magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.	Wissen über magische Dinge [50]
Wahres Gegenstände (A) blockieren[19980] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [25]
Wahres Gegenstände (B) blockieren[19981] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [30]
Wahres Gegenstände (C) blockieren[19982] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [35]
Wahres Gegenstände (D) blockieren[19983] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [40]
Wahres Geist binden[15154] R: ? / D: ?	Geister meistern [50]
Wahres Geist e. Toten b.[15631] R: ? / D: ?	Tote beleben [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Geist e. Toten m. *[15652] R: ? / D: ?	Tote beschwören [50]
Wahres Geist heilen[15132] R: ? / D: ?	Geister heilen [50]
Wahres Geist identifizieren *[15147] R: ? / D: ?	Geister meistern [15]
Wahres Geister beschwören[16433] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [50]
Wahres Geister beschwören[15109] R: ? / D: ?	Geister beschwören [30]
Wahres Geister vertreiben[15152] R: ? / D: ?	Geister meistern [25]
Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Krankheiten / Gifte heilen [20]
Wahres Gelenk behandeln (H S)[6424] R: S / D: P Wie Gelenk behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [11]
Wahres Gelenk heilen (H)[8004] R: B / D: P Wie Gelenk heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [15]
Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Knochen [16]
Wahres Geruchswunder (E)[4829] R: 30m / D: P Wie Geruchswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geruch verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [25]
Wahres Geschichten weben[15791] R: ? / D: ?	Geschichten weben [20]
Wahres Geschlecht verändern[14584] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [30]
Wahres Geschmackswunder (E)[4830] R: 30m / D: P Wie Geschmackswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geschmack verliehen werden.	Fühlen-Tasten-Schmecken [30]
Wahres Geschriebene[14903] R: ? / D: ?	Sprachen [25]
Wahres Gesetz der Geräusche (3m) (F)[7504] R: 3m/St / D: 1min/St Wie Gesetz der Geräusche, aber die Geräusche können programmiert werden, bis zu 24h verschoben werden, mehr als eins auf einmal und können augenblicklich gewechselt werden.	Geräusche kontrollieren [50]
Wahres Gesicht verändern[14568] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [2]
Wahres Gesicht verändern[14517] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [2]
Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.	Verändern [10]
Wahres Gesicht verändern (P)[5252] R: S / D: 1h/St Magier kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.	Mystischer Wechsel [2]
Wahres Gift[16091] R: S / D: 24h Wie Starkes Gift, nur das der Zauberkundige mit allen Giften umgehen kann.	Tränke / Gase herstellen [25]
Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.	Schutz vor Schäden [25]
Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[5362] R: S / D: P (C) Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).	Körpererneuerung [30]
Wahres Gift neutralisieren (S c *)[7807] R: S / D: C Wie Gift neutralisieren, aber der Magier hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.	Gift meistern [15]
Wahres große Brüche behandeln (H)[8000] R: B / D: P Wie Große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [11]
Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Knochen [14]
Wahres größere Brüche behandeln (H S)[6422] R: S / D: P Wie größere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [9]
Wahres großes Reparieren (H)[7989] R: B / D: P Wie großes Reparieren, nur werden alle Muskeln und Sehnen im Körper repariert (nicht ersetzt). 10 min Anwendungszeit.	Muskeln beherrschen [50]
Wahres Halten[14560] R: ? / D: ?	Einflüsse [13]
Wahres Halten (M c)[7791] R: 15m / D: C / WW:-20 Ziel ist gelähmt und kann nichts mehr machen.	Verstand kontrollieren [16]
Wahres Halten (M c)[5785] R: 30m / D: C Wie Halten, betrifft aber jedes Ziel.	Besänftigen [11]
Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.	Verstand beherrschen [14]
Wahres Halten (M C)[6115] R: 30m / D: C Wie Art halten, hält aber jedes Ziel.	Druidenfriede [9]
Wahres Halten c[14544] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [18]
Wahres Handauflegen (H)[6703] R: B / D: P Ziel wird von allen Verletzungen geheilt, die durch Sprüche dieser Liste geheilt werden können.	Handauflegen [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Haut verbrennen[14074] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [30]
Wahres Heilen (H)[7933] R: B / D: P Heilt alle SP.	Schäden beherrschen [25]
Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.	Krankheiten / Gifte heilen [50]
Wahres Herz aus Kristall[14751] R: ? / D: ?	Kristallkraft [30]
Wahres Hinterhalt entdecken (I)[6959] R: 3m R/St / D: 10min/St Wie oben mit Reichweite 3m/Stufe.	Pfade beherrschen [20]
Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C) Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.	Schutz vor Schäden [17]
Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.	Wissen über Holz [40]
Wahres Hören (F)[3411] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber das Gehör des Ziels.	Fähigkeiten steigern [15]
Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C) Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.	Wahrnehmung der Grundmagie [30]
Wahres Illusionen aufheben (P)[4896] R: 30m / D: 1min/Stufe Wie Illusion aufheben, es werden jedoch alle Illusionen in Reichweite für den Zaubernden aufgehoben.	Sinne des Verstandes formen [14]
Wahres Illusionen entdecken (P)[4894] R: 30m / D: 1min/St(C) Wie Illusionen entdecken, der Zaubernde kann jedoch jede Runde ein anderes Objekt oder einen anderen Bereich auf Illusionen überprüfen.	Sinne des Verstandes formen [12]
Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.	Sinne meistern [13]
Wahres in Kerzen einbetten (F)[4745] R: S / D: Bis Benutzung Wie oben, mit einem Spruch beliebiger Stufe (der aber nur einmal ausgelöst werden kann).	Kerzenmagie [40]
Wahres Insekten kontrollieren (F)[6186] R: 15m / D: 10h/St Wie 9), aber mit WW-20.	Insekten meistern [15]
Wahres Insekten vertreiben (F)[6178] R: 3m/St / D: 10h/St Wie 1), aber mit WW-20 und in einem Gebiet von 3m/Stufe.	Insekten meistern [7]
Wahres Joining (H ? *)[8023] R: B / D: P Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.	Blut beherrschen [20]
Wahres Joining (H ? *)[8005] R: B / D: P Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-Sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.	Knochen beherrschen [20]
Wahres Joining (H ? *)[7986] R: B / D: P Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.	Muskeln beherrschen [20]
Wahres Joining (H ? *)[7968] R: B / D: P Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-Sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.	Nerven und Organe beherrschen [20]
Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.	Gesetz des Blutes [25]
Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.	Gesetz der Nerven [25]
Wahres Joining (H ? *)[5867] R: B / D: P Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.	Gesetz der Muskeln [25]
Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.	Gesetz der Knochen [25]
Wahres Joining (H S ¥ *)[6496] R: S / D: P Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege des Blutes [15]
Wahres Joining (H S ¥ *)[6480] R: S / D: P Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Joining (H S ¥ *)[6445] R: S / D: P Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [15]
Wahres Joining (H S ¥ *)[6428] R: S / D: P Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [15]
Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C) Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.	Schutz vor Schäden [18]
Wahres Kanal öffnen (I c)[6888] R: 1.5km/St / D: C Wie Kanal öffnen, aber Magier kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Magier muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.	Antworten [30]
Wahres kleinere Brüche behandeln (H S)[6419] R: S / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [6]
Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[7997] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [8]
Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Knochen [11]
Wahres Knochen brechen[14073] R: ? / D: ?	Gesetz des Untergangs [25]
Wahres Knochen regenerieren (H S)[6431] R: S / D: P Wie Knochen regenerieren, aber der Magier kann alle zerstörten Knochen (auch Schädelknochen) regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [30]
Wahres Knorpel behandeln (H S)[6421] R: S / D: P Wie Knorpel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [8]
Wahres Knorpel behandeln (H)[7999] R: B / D: P Wie Knorpel behandeln, Heilung tritt aber sofort ein.	Knochen beherrschen [10]
Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Knochen [13]
Wahres Knorpel regenerieren (H S)[6430] R: S / D: P Wie Knorpel regenerieren, aber der Magier kann alle verlorenen Knorpel in seinem Körper regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.	Wege der Knochen [25]
Wahres Kombinieren[15813] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [50]
Wahres Kräuter finden[15171] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [50]
Wahres Kräuter meistern[15170] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [30]
Wahres Kräuter verbessern[15169] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [25]
Wahres Lähmung heilen (H S)[6483] R: S / D: P Wie Lähmung heilen, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Organe [30]
Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: - Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).	Bewegungen [12]
Wahres Landen (F *)[5333] R: S / D: bis zur Landung Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.	Die Brücke des Mönchs [8]
Wahres Laufen (F)[5343] R: S / D: 1 KR/St Zauberer kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).	Die Brücke des Mönchs [30]
Wahres Lautlos *[20012] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [10]
Wahres Lebensenergie heilen[19497] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [50]
Wahres Lebensenergie restaurieren[19496] R: ? / D: ?	Lebensenergie heilen [30]
Wahres Lebewesen schützen[19941] R: ? / D: ?	Spruchwächter [25]
Wahres Licht[14820] R: ? / D: ?	Lichtmagie [30]
Wahres Lied (30m) (F)[7523] R: S / D: 1KR/St Jeder der vorhergehenden Sprüche kann (jeweils einer pro KR) ausgelöst werden und dauert solange wie dieser Spruch. Alle Lieder der Kontrolle müssen extra gezaubert werden und kosten ihre normalen Energiepunkte.	Geräusche projizieren [50]
Wahres Lied der Beherrschung (M c)[7538] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel muß dem Magier gehorchen.	Lieder der Kontrolle [25]
Wahres Lied der Benommenheit (M c)[7531] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel ist Benommen.	Lieder der Kontrolle [9]
Wahres Lied der Beruhigung (M c)[7530] R: 15m / D: C Wie Lied der Beruhigung, aber wenn der Magier aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch einmal so lange an, wie er bisher gespielt / gesungen hat (z.B. hat der Magier 3 KR gesungen, hält der Effekt noch einmal 3 KR an).	Lieder der Kontrolle [8]
Wahres Lied der Bezauberung (M c)[7533] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.	Lieder der Kontrolle [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Lied der Kontrolle (M c)[7537] R: 15m / D: C Wie ein beliebiges der vorherigen Lieder, aber wenn er aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch 2x so lange an, wie er bisher gesungen / gespielt hat.	Lieder der Kontrolle [20]
Wahres Lied des Schlafs (M c)[7536] R: 15m / D: C Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber Ziel schläft ein.	Lieder der Kontrolle [15]
Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C) Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.	Wege finden [30]
Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C) Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.	Wege der Entdeckung [50]
Wahres Lokalisieren (P)[5598] R: 1.5Km/St / D: 1min/St Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.	Entdeckung meistern [50]
Wahres Lösen (F)[5455] R: 100m / D: P Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 100m, und das Ziel bekommt immer einem kritischen Treffer durch Aufprall `E`, wenn der Magieresistenzwurf mißlingt.	Fleisch zerstören [50]
Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F)[5474] R: 300m Radius/ Stufe / D: P Pro Minute Konzentration fällt die Luftfeuchtigkeit um 5% (max. bis 95%). Die Luftfeuchtigkeit steigt wieder wie in Luftfeuchtigkeit senken.	Flüssigkeiten zerstören [50]
Wahres Magie analysieren[15773] R: ? / D: ?	Analysen [50]
Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [50]
Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: - Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.	Wege der Erforschung [30]
Wahres Manifest. auflösen[15183] R: ? / D: ?	Manifestierung des Geistes [12]
Wahres Maße meistern[14456] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [50]
Wahres mentales Einordnen (I c *)[7701] R: 30m/St / D: - Wie mentales Einordnen, aber mit Reichweite 30m pro Stufe.	Anwärtigkeit [15]
Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.	Wissen über Metall [18]
Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.	Wissen über Metall [10]
Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.	Wissen über Metall [35]
Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.	Wissen über Holz [20]
Wahres Monster beschwören[16431] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [35]
Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5359] R: S / D: P (C) Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.	Körpererneuerung [15]
Wahres Muskeln behandeln (H c)[5862] R: B / D: P Wie Muskeln behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min. und Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [13]
Wahres Muskeln regenerieren (H)[7987] R: B / D: P Wie Muskeln regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.	Muskeln beherrschen [25]
Wahres Muskeln reparieren (H)[7979] R: B / D: P Wie Muskeln reparieren I, aber Zauberer kann 1 Muskel im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt, keine Erholungszeit.	Muskeln beherrschen [8]
Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.	Erschaffungen [25]
Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.	Gas manipulieren [30]
Wahres Nervendes Auge[14027] R: ? / D: ?	Böses Auge [25]
Wahres Netz[19343] R: ? / D: ?	Arachnemonie [15]
Wahres Objekt schützen[19938] R: ? / D: ?	Spruchwächter [18]
Wahres Öffnen (F)[6622] R: 3m/St / D: 1KR/St Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (95%), Einfach (90%), Leicht (80%), Mittel (70%), Schwer (60%), sehr Schwer (50%) und extrem Schwer (40%), schierer Wahnsinn (30%), Absurd (20%).	Wege des Entkommens [30]
Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?	Wege des Bauens [25]
Wahres Org. bearbeiten[16004] R: S / D: 24h Wie Organisches Bearbeiten, außer dass jedes organische Material bearbeitet werden kann (z.B. könnte dies erforderlich sein, um die Häute von Drachen zu bearbeiten).	Organisches bearbeiten [20]
Wahres Org. Verschmelzen[16167] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [15]
Wahres organisches Verschmelzen (F)[6926] R: S / D: 1min/ St Wie Großes organisches Verschmelzen, aber der Magier kann Zauber auf sich selbst anwenden, solange er in dem Material ist.	Wege der Bewegungen [30]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Organisches verschmelzen (F)[5609] R: 3m / D: 1min/St Wie großes Organisches Verschmelzen, aber Ziel kann Zauber anwenden während es in dem Material ist.	Erhabene Bewegungen [20]
Wahres Permanent[15065] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [50]
Wahres permanent Eigenschaft senken (F)[4644] R: 30m / D: P Wie permanent Eigenschaft senken I, aber die Eigenschaft wird auf 1 gesenkt.	Physische Erosion [50]
Wahres Pflanzen beleben (F)[26440] R: 30m / D: 1min/St Wie Pflanzen beleben außer das die Pflanze sich viel schneller und geschickter bewegen kann, z.B. herumtollen oder tanzen (abhängig vom Befehl des Zauberkundigen). Die Pflanze kann mit einem Pool, der der dreifachen Stufe des Zauberkundigen entspricht, angreifen.	Pflanzen meistern [60]
Wahres Pflanzen kontrollieren (F)[4790] R: 30m / D: 1min/St Wie oben, aber Magier kann alle Pflanzen in 30 m Umkreis kontrollieren.	Natur meistern [25] und Pflanzen meistern [30]
Wahres Pflanzen vergrößern[16219] R: ? / D: ?	Pflanzen meistern [25]
Wahres plötzliches Licht[14814] R: ? / D: ?	Lichtmagie [16]
Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.	Erhabene Brücke [14]
Wahres Portal des Geistes (I M F)[3718] R: unbegrenzt / D: (C) Wie oben mit unbegrenzter Reichweite und denselben Bedingungen wie bei Wahrer Dialog.	Primitive Stimme [50]
Wahres Rechnen *[15812] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [30]
Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C) Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.	Selbstheilung [50]
Wahres regenerieren (H S)[6446] R: S / D: P Der Heiler kann eine Sehne oder einen Muskel regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Muskeln [20]
Wahres Reichweite ausdehnen[19538] R: ? / D: ?	Tiere binden [50]
Wahres Rennen (F)[6921] R: 30m / D: 1min/St Wie die Rennen - Sprüche, aber der Magier kann irgendeinen Spruch pro Runde benutzen (Er kann z.B. erst auf Wasser rennen, dann auf Sand, dann über Äste usw.).	Wege der Bewegungen [13]
Wahres rennen wie ein Reh (F)[6285] R: S / D: 10min/St Wie 4), mit 5 x Wandergeschwindigkeit.	Wege der Tiere [30]
Wahres Riechen (F)[3406] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Geruchssinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [10]
wahres Riechen (U)[5411] R: S / D: 10min/Stufe Wie Riechen, nur kann der Zauberer sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenstürmen, durch Schnee u. a.)	Mönchsinne [11]
Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.	Wissen über Metall [9]
Wahres Runenpapier[16007] R: S / D: 24h Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch jeder Stufe aufnehmen kann.	Organisches bearbeiten [50]
Wahres Säen[16143] R: ? / D: ?	Anreicherung [8]
Wahres Schädelbruch behandeln (H S)[6423] R: S / D: P Wie Schädelbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [10]
Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Knochen [15]
Wahres Schädelfraktur heilen (H)[8001] R: B / D: P Wie Schädelfraktur heilen, aber Heilung tritt sofort ein.	Knochen beherrschen [12]
Wahres Schätzen[14468] R: ? / D: ?	Abschätzen [10]
Wahres Schätzen (I)[7545] R: B / D: - Wie Gegenstände schätzen, aber man kann alles schätzen wie Häuser, Boote, Grundstücke usw.	Wissen über magische Dinge [5]
Wahres Schlafwandeln[19277] R: ? / D: ?	Frost der Nacht [17]
Wahres Schmecken (F)[3397] R: 3m / D: 1KR/St Der Geschmackssinn wird um 30% gesteigert.	Fähigkeiten steigern [1]
Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St Heilt 1Sp/KR.	Selbstheilung [20]
Wahres schnelles Wachstum (F)[6105] R: B / D: 1 Tag Wie 9), aber Magier kann das Wachstum um x10 pro Stufe im Umkreis von 3m/St beschleunigen.	Bäume meistern [30]
Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.	Wissen über Holz [45]
Wahres Schnitte heilen (H)[8022] R: B / D: P Wie Schnitte heilen I, heilt aber jede Blutung und schließt alle Wunden.	Blut beherrschen [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: - Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.	Gesetz des Blutes [18]
Wahres Schutzgebet (D)[6770] R: S / D: 1min/St Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 5 pro Stufe des Magiers.	Wege des Schutzes [30]
Wahres Schwimmen[16164] R: ? / D: ?	Bewegungen der Natur [10]
Wahres Schwimmen (F)[6919] R: 30m / D: 1min/St Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es rennen kann, der Talentwert Schwimmen wird auf 40 erhöht.	Wege der Bewegungen [11]
Wahres Sehen (F)[3416] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den optischen Sinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [20]
Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C) Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.	Wahrnehmung der Grundmagie [50]
Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *)[5414] R: S / D: 10min/Stufe Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.	Mönchsinne [14]
Wahres Sehnen behandeln (H c)[5863] R: B / D: P Wie Sehnen behandeln I, aber Anwendungszeit ist 1min und Heilung tritt sofort ein.	Gesetz der Muskeln [15]
Wahres Sehnen regenerieren (H)[7988] R: B / D: P Wie Sehnen regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.	Muskeln beherrschen [30]
Wahres Sehnen reparieren (H)[7981] R: B / D: P Wie Sehnen reparieren I, aber Zauberer kann 1 Sehne im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt.	Muskeln beherrschen [10]
Wahres Sicheres Zeichen (U)[3967] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [25]
Wahres Sinne verschmelzen c[15543] R: ? / D: ?	Wahrnehmung durch andere [50]
Wahres Skelett regenerieren (H S)[6432] R: S / D: P Der Magier kann alle Knochen und Knorpel in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [50]
Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.	Leuchten [25]
Wahres speichern (I *)[3470] R: S / D: 1min/St Magier bekommt für die Dauer ein fotografisches Gedächtnis. Dieser Zauber ersetzt auch alle ...speichern-Zauber (Stufe 1) aller anderen Listen.	Gesetz der Magie [5]
Wahres Splitterbruch behandeln (H S)[6429] R: S / D: P Wie Splitterbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.	Wege der Knochen [20]
Wahres Sprachen lernen[15857] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [50]
Wahres Sprachen lernen (P c)[7571] R: S / D: P Wenn der Magier Zugang zu einem Wesen hat, das eine bestimmte Sprache spricht, kann er diese Sprache so gut lernen, wie das Wesen sie beherrscht. Er muß dazu das Wesen berühren und sich 24 h konzentrieren.	Wissen [50]
Wahres Sprechen[15792] R: ? / D: ?	Geschichten weben [25]
Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: - Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.	Spruchkontrolle [25]
Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: Stufe KR Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.	Spruchkontrolle [30]
Wahres Spuren lesen (I c)[6961] R: S / D: C Wie Spuren lesen, aber wirkt gegen alle Spuren verstecken-Sprüche außer gegen Wahres Spuren verstecken, und gibt immer einen Bonus von 100 auf Spuren lesen.	Pfade beherrschen [30]
Wahres Spuren verstecken (F c)[6927] R: 15m / D: C Wie Spuren verstecken I, aber der Magier kann entweder seine eigenen Spuren absolut verwischen (verhindert Entdeckung durch Zauber u.ä.), oder er kann die Spuren von einer Anzahl von Lebewesen seiner Stufe entsprechend verwischen.	Wege der Bewegungen [50]
Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.	Wissen über Stein [19]
Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).	Wissen über Stein [50]
Wahres Sternenfeuer c[16338] R: ? / D: ?	Sternenlicht [50]
Wahres Studieren[15853] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [19]
Wahres Studieren[14901] R: ? / D: ?	Sprachen [19]
Wahres Studieren II (P c)[7568] R: S / D: C Wie oben, aber der Magier liest so schnell, wie er auf eine Seite blicken kann.	Wissen [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.	Wege der Symbole [60]
Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: - Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.	Wege der Symbole [10]
Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).	Wege der Symbole [50]
Wahres Szene wiedererschaffen[15835] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [50]
Wahres Täglich[15903] R: S / D: 24h Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 10 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 und 3 4x/Tag; Stufe 4 und 5 3x/Tag; Stufe 6 und 7 2x/Tag; Stufe 8, 9 und 10 1x/Tag	Grundmagie einbetten [25]
Wahres Täglich[15062] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [25]
Wahres Tasten (F)[3401] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Tastsinn des Ziels.	Fähigkeiten steigern [5]
Wahres Telekinese verbessern[14400] R: ? / D: ?	Materialtransport [50]
Wahres Text analysieren[14900] R: ? / D: ?	Sprachen [18]
Wahres Tiere beschwören[16430] R: ? / D: ?	Kreise der Beschwörung [30]
Wahres Tiere beschwören (F M c)[6263] R: 1 / D: 1min/St (c) Wie oben, wirkt aber auf Stufe des Magiers Tiere.	Tiere meistern [50]
Wahres Tiere binden[19537] R: ? / D: ?	Tiere binden [30]
Wahres Tiere erschaffen c[16240] R: ? / D: ?	Tiere meistern [50]
Wahres Tiere heilen (H)[6261] R: 3m / D: P Wie 19), heilt aber alle Tiere oder Tiere bis 15000 Kg von einer tödlichen Verletzung.	Tiere meistern [25]
Wahres Tiere meistern (F)[4792] R: 1 / D: 1min/St Wie oben, aber Magier kann alle Tiere in 30m Umkreis kontrollieren.	Natur meistern [50]
Wahres Tiere wiederbeleben (H)[6262] R: 3m / D: P Wie oben, nur wird das Tier automatisch wiederbelebt, und es gibt keine Erholungszeit.	Tiere meistern [30]
Wahres Tote beleben[15630] R: ? / D: ?	Tote beleben [30]
Wahres Tote beschwören[15648] R: ? / D: ?	Tote beschwören [18]
Wahres Tote beschwören[15108] R: ? / D: ?	Geister beschwören [25]
Wahres Tote kontrollieren *[15651] R: ? / D: ?	Tote beschwören [30]
Wahres Traum anpassen[15717] R: ? / D: ?	Traumstatus [30]
Wahres Träume meistern[15718] R: ? / D: ?	Traumstatus [50]
Wahres Träume teilen[15748] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [25]
Wahres Traumfeld[15697] R: ? / D: ?	Gesetz der Träume [50]
Wahres Traummonster[15716] R: ? / D: ?	Traumstatus [25]
Wahres Traummuster[15708] R: ? / D: ?	Traumstatus [12]
Wahres Traumtor[15750] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [50]
Wahres Traumwelt öffnen[15731] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [20]
Wahres Traumwelt schließen[15733] R: ? / D: ?	Traumweltwächter [30]
Wahres Tür zu Staub (F)[7849] R: 3m/St / D: P Verwandelt jede nichtmagische Tür in Staub.	Wege des Entkommens [19]
Wahres Tür zu Staub (F)[5431] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.	Festes zerstören [14]
Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.	Wege der Öffnung [19]
Wahres Übertragen (F)[3413] R: B / D: 1KR/St Wie Übertragen I, aber es wird entweder 3/4 der Differenz addiert, oder je ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers.	Fähigkeiten steigern [17]
Wahres Untote erschaffen (F)[6383] R: 3m / D: P Der Magier kann jeden Untoten erschaffen.	Necromantie [50]
Wahres Untote kontr. *[15673] R: ? / D: ?	Tote meistern [25]
Wahres Untote kontrollieren (F *)[6382] R: 100m / D: C Magier kann einen Klasse VI kontrollieren oder einen Klasse I-V ohne Konzentration oder alle Klasse I-III in 30m Umkreis. Einen einzelnen Untoten kann er bis 100m kontrollieren.	Necromantie [30]
Wahres Untote meistern *[15674] R: ? / D: ?	Tote meistern [30]
Wahres Untote vertreiben (F)[6870] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben V, aber Untote der Klassen I-V werden desintegriert, Klasse VI wird vertrieben.	Austreibungen [20]
Wahres Untote vertreiben (F)[6789] R: 30m / D: 1min/St Wie Untote vertreiben XV, aber alle Klasse V Untoten werden desintegriert und alle Klasse VI Untoten fliehen.	Zauber brechen [25]
Wahres Vakuum (1,5m) (F)[5490] R: 30m / D: - Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall.	Gas zerstören [20]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Vakuum (3m) (F)[5492] R: 30m / D: - Wie oben, aber mit Radius 3m.	Gas zerstören [30]
Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.	Lebendes ändern [13]
Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.	Verändern [13]
Wahres Verändern (P)[6602] R: S / D: 10min/St Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.	Phantomgesicht [30]
Wahres Verändern (P)[5262] R: S / D: 10min/St Wie Verändern, aber der Magier kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.	Mystischer Wechsel [12]
Wahres Verbrennung / Erfrierung heilen (H S)[6466] R: S / D: P Heilt alle Erfrierungen und Verbrennungen.	Wege der Oberfläche [30]
Wahres Verbrennungen / Erfrierungen heilen (H)[7934] R: B / D: - Ziel wird von allen Verbrennungen und Erfrierungen geheilt.	Schäden beherrschen [30]
Wahres Vergessen[19923] R: ? / D: ?	Spruchfluch [50]
Wahres Vergessen[14547] R: ? / D: ?	Wege der Betörung [30]
Wahres Vergessen (M)[7619] R: 30m / D: P Das Ziel vergißt 1h pro Stufe nach Wahl des Magiers völlig.	Tod des Verstandes [14]
Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.	Wege der Öffnung [14]
Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.	Bewegungen [20]
Wahres Verstärken (F)[3572] R: B / D: 1KR/St Wie Verstärken I, aber mit 1 Punkte pro Stufe.	Kurzzeitige Veränderungen [25]
Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [8]
Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [11]
Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [15]
Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [25]
Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.	Waffen verändern [50]
Wahres Verstecken (P c)[5288] R: S / D: C Magier kann mit einem Material verschmelzen, Nichtanwesenheit und Nicht entdecken benutzen und die Umgebung beobachten, alles mit diesem einem Spruch.	Verstecken [50]
Wahres Verzögern[20019] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [18]
Wahres Vipergebiß *[19414] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen I [19]
Wahres Volumen schätzen[14446] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [8]
Wahres Vortäuschen[14583] R: ? / D: ?	Houris Veränderungen [25]
Wahres Vortäuschen[14529] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [30]
Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.	Phantomgesicht [25]
Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c)[5473] R: 300m Radius/Stufe / D: 10min/St Wie oben, aber mit Radius 300m pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [30]
Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[5470] R: 30m R/St / D: 10min/St Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden um 15m flacher.	Flüssigkeiten zerstören [15]
Wahres Wasser beruhigen (F c)[5229] R: 3m / D: C Wie Wasser beruhigen, aber Radius ist 30m / Stufe.	Flüssigkeiten verändern [15]
Wahres Wetter beherrschen (F)[26190] R: 1,5km/St / D: 10min/St Wie Wetter beherrschen, aber mit verlängerter Dauer und der Zauberkundige kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zauberkundige die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zauberkundigen kontrolliert.	Wege des Wetters [60]
Wahres Widerstand senken[19943] R: ? / D: ?	Spruchwächter [50]
Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.	Schutz vor Zaubern [50]
Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).	Spruchschutz [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.	Spruchschutz [50]
Wahres wirbelndes Tor[14185] R: ? / D: ?	Reisetänze [50]
Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: - Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.	Wissen [60]
Wahres Wissen restaurieren (H)[6838] R: 3m / D: P Wie Wissen restaurieren, nur wird der gesamte Verstand vollständig wiederhergestellt (auch Erfahrung).	Leben beherrschen [30]
Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: - Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.	Wissen [25]
Wahres Wissen über den Geist[15856] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [30]
Wahres Wissen über den Geist (M c)[7570] R: 15m / D: 1KR/St (C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt alles.	Wissen [30]
Wahres Wissen über Träume[15746] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [19]
Wahres Zauber dämpfen[19984] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [50]
Wahres Zauber formen (U)[3968] R: S / D: KR Wie oben, aber mit Bonus +50.	Zauber beherrschen [30]
Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: - Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.	Spruchkontrolle [50]
Wahres Zauberpatzer erh.[19918] R: ? / D: ?	Spruchfluch [18]
Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C) Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.	Fähigkeiten der Grundmagie [50]
Wahres Zurückgeben (F)[3566] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es können 1 Punkt pro Stufe übertragen werden, und 3 Eigenschaften gleichzeitig.	Kurzzeitige Veränderungen [11]
Wahrheit c[15466] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [8]
Wahrheit c[14823] R: ? / D: ?	Befehle [2]
Wahrheit erzwingen I (F M)[3421] R: 30m / D: 1Frage Der Magier kann eine beschworene Wesenheit dazu zwingen, eine einfache Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen zu beantworten.	Geistesfolter [2]
Wahrheit erzwingen II (F M)[3424] R: 30m / D: 1min Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [5]
Wahrheit erzwingen III (F M)[3427] R: 30m / D: 1h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [8]
Wahrheit erzwingen IV (F M)[3430] R: 30m / D: 24h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [11]
Wahrheit erzwingen V (F M)[3433] R: 30m / D: 48h Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [14]
Wahrheit erzwingen VI (F M)[3436] R: 30m / D: 1Woche Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [17]
Wahrheit erzwingen VII (F M)[3439] R: 30m / D: 1Monat Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.	Geistesfolter [20]
Wahrheit I[15465] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [7]
Wahrheit III[15468] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [11]
Wahrheit V[15469] R: ? / D: ?	Visionen des Geistes [13]
Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St Magier schaltet einen Sinn völlig ab.	Meister der Wahrnehmung [8]
Wahrnehmung des Beherrschten (F)[7673] R: V / D: C Magier nimmt die Umwelt durch die Sinne eines gespeicherten Beherrschten wahr. Magier kann seine eigene Umgebung nicht mehr wahrnehmen. Spruch wird durch eine Attacke auf den Magier gebrochen.	Wege der Beherrschten [7]
Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).	Meister der Wahrnehmung [13]
Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.	Meister der Wahrnehmung [25]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.	Meister der Wahrnehmung [1]
Wahrnehmung stören (M F)[3827] R: 3m/St / D: 1KR/St Stört die Wahrnehmung eines Ziels. Magier kann bestimmen, ob das Ziel etwas anderes als das Normale sieht, Nichts, oder nur ein verschwommenes Etwas. Der Zauber kann offensichtlich unnormales nicht als normal darstellen (ein brennendes Haus kann nicht als unversehrt dargestellt werden).	Wege des Geheimen [17]
Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.	Meister der Wahrnehmung [7]
Wald des Scheckens (F)[26500] R: 150m / D: 1min/St Der Zauberkundige kann einen ganzen Wald, Dschungel oder sonstige Ansammlung von Fauna und Flora gegen einen Feind (Armee, Dorf...) richten. Wenn der Wald erfolgreich ist, führt dies normalerweise dazu, dass der Feind spurlos verschwindet. [liegt im Ermessen des Meisters]	Natur schützen [60]
Wall der Geräusche (E)[3450] R: 3m / D: 1min/St Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Schallwellenenergie. Jeder, der hindurchgeht, bekommt einen krit. Treffer durch Schock.	Gesetz der Geräusche [8]
Wall der Macht (F)[3809] R: 3m/St / D: 1KR/St Magier kann einen Wall (3x3x0,3m) erschaffen, der absolut undurchdringlich ist für alles, was Masse besitzt.	Wege des Experimentierens [30]
Wälle verschmelzen (F)[5626] R: T / D: P Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis30m³).	Gesetz der Barriere [25]
Wälle verschmelzen (F)[5072] R: B / D: P Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).	Gesetz der Erde [16] und Erdmeister [19]
Wandsalto (F *)[5337] R: S / D: - Wenn der Zauberer eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.	Die Brücke des Mönchs [12]
Wandsicht c[15509] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [20]
Wanten erklimmen (F)[8176] R: S / D: 1min/St Magier kann die Wanten erklimmen, als würde er Stufen steigen, und so seine beiden Hände frei nutzen. Bei schwerster See muß er eine Hand gebrauchen. Benutzt er beide Hände, ist es praktisch unmöglich, ihn aus den Wanten zu stoßen.	Gesetz des Segelns [9]
Wärme beschwören (F)[6197] R: 1 / D: 6-8 h Magier beschwört ein großes, pelziges Tier. Das Tier wird sich hinlegen, und es dem Magier erlauben, sich an ihm zu wärmen.	Natur beschwören [2]
Warnung (S *)[7431] R: S / D: - Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.	Verstand schützen [1]
Warnung (U)[3261] R: V / D: V Magier wird informiert (geweckt), wenn bestimmte Bedingungen in einem Gebiet von 3m3 pro Stufe erfüllt werden. Zauber bleibt erhalten, bis er ausgelöst wurde, oder der Magier das Gebiet verläßt.	Befestigungen meistern [1]
Warnung des Brechens (F)[7670] R: V / D: V Magier erfährt, ob und exakt wer sich von der Beherrschung befreit hat. Dieser Spruch dauert an, bis er ausgelöst, gebrochen oder gecancelt wird.	Wege der Beherrschten [4]
Warnung des Körpers[15416] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [10]
Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: - Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.	Zuflucht des Verstandes [4]
Wartende Anwesenheit (30m) (I c)[6907] R: 30m / D: C Wie oben mit Reichweite 30m.	Wege der Natur [30]
Wartende Anwesenheit (30m)c[16274] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [12]
Wartende Anwesenheit (3m) (I c)[6901] R: 3m / D: C Der Magier kann ein natürliches "Alarmsystem" aufbauen, jede Störung alarmiert den Magier.	Wege der Natur [12]
Wartende Anwesenheit (3m)c[16270] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [7]
Wartende Aufnahme[15827] R: ? / D: ?	Wiedererschaffungen [14]
Wartende Beobachtung c[15508] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [15]
Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C) Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.	Tore meistern [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wartende Beschwörung (F M)[6805] R: 30m / D: V Wie Beschwörung X, kann aber um Stufe Tage verschoben werden. Auslöser (können vom Magier festgesetzt werden) sind: bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.	Beschwörungen [17]
Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.	Kleine Illusionen [10]
Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.	Kleine Illusionen [15]
Wartende Bewegte Illusion II (M)[4710] R: 30m / D: 24h Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.	Illusionen meistern [7] und Glanz [11]
Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.	Illusionen meistern [11] , Wiedererschaffungen [16] und Glanz [17]
Wartende Botschaft (I *)[3367] R: 15Km/St / D: V Wie Botschaft, wird aber erst übertragen, wenn ein bestimmtes geistiges Muster in Reichweite ist.	Ferne Stimme [17]
Wartende Dunkelheit[13908] R: ? / D: ?	Gesetz der Dunkelheit [11]
Wartende Flamme[14660] R: ? / D: ?	Feurige Wege [15]
Wartende Flamme (E)[5110] R: 3m / D: 1KR/St Wie Flammen rufen, erschafft aber einen 3m großen Kubus, dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.	Gesetz des Feuers [13]
Wartende Geräusche (F)[3460] R: 30m / D: - Wie plötzlicher Ton, aber der Effekt kann um bis zu 24 h verlegt werden, wirkt in 3 m Radius auf alle Anwesenden ein und kann durch Zeit, Bewegungen, Geräusche usw. ausgelöst werden.	Gesetz der Geräusche [18]
Wartende Glyphe IV[14957] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [9]
Wartende Glyphe VII[14963] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [15]
Wartende Glyphe X[14968] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [20]
Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).	Kleine Illusionen [7]
Wartende Mentale Sprache (I *)[7720] R: 100m Radius / D: V Wie Wartende mentale Zunge, wird aber an alle in 100m Umkreis `übertragen`.	Durch den Geist reden [30]
Wartende Mentale Zunge (I *)[7715] R: 30m / D: V Eine mentale Nachricht mit max. 25 Worten kann `hinterlegt` und später ausgelöst werden: a) nach einer bestimmten Zeitperiode, b) durch bestimmte Bewegungen, Geräusche, Berührung, lesen usw. oder c) durch eine bestimmte Person, deren mentales Muster gespeichert wurde, die in das Gebiet kommt.	Durch den Geist reden [16]
Wartende Säure (E)[3505] R: 3m / D: 1min/St Wie Säurefleck, aber der Effekt kann um bis zu 24h verlegt werden und durch Bewegungen, Lärm, Kampf u.ä. ausgelöst werden.	Gesetz der Säure [14]
Wartende Stimme[16304] R: ? / D: ?	Ferne Stimmen [12]
Wartende Stimme (I *)[3362] R: 3m / D: 1Tag/St Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte / Bilder übertragen. Die Übertragung wird durch die Anwesenheit eines bestimmten gespeicherten Musters oder die abgelaufene Dauer gestartet.	Ferne Stimme [12]
Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/ Geräusch) ausgelöst wird.	Illusionen [10]
Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).	Kleine Illusionen [11]
Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [14]
Wartende Unbewegte Illusion II (M)[4707] R: 30m / D: 24h Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).	Illusionen meistern [4] und Glanz [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [14]
Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [25]
Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.	Illusionen [19]
Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.	Illusionen meistern [8] , Wiedererschaffungen [12] und Glanz [15]
Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.	Kleine Illusionen [20]
Wartende Verteidigung (F)[3649] R: S / D: V Löscht einen ankommenden Zauber (Egal welcher, auch Heilzauber). Bei mehreren pro KR, immer der Erste.	Magische Verteidigung [50]
WartendeGlyphe II[14953] R: ? / D: ?	Gesetz der Glyphen [5]
Wartender Feuersturm (E)[5115] R: 3m / D: 1KR/St Wie Wartende Flamme, wirkt aber als Feuersturm.	Gesetz des Feuers [18]
Wartender Glanz II (M)[4709] R: 30m / D: 24h Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [10]
Wartender Glanz III (M)[4715] R: 30m / D: 24h Wie Wartende Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.	Glanz [16]
Wartender Speicher (U)[3600] R: S / D: 10min/St Magier kann bis zu alle seine Energiepunkte speichern. Diese EP können nicht durch irgendwelche Zauber abgezogen werden. Er bekommt seine EP zu einem vorher festgesetzten Zeitpunkt in beliebigen Portionen zurück. Kommt er so über sein Maximum (8 h Schlaf...), so wird er überladen (s. 4)).	Magie meistern [5]
Wartendes entdecken (P)[3937] R: S / D: 10min/St Dieser Zauber entdeckt jeden wartenden- oder auslöser-Zauber in der Reichweite.	Zauber auslösen [3]
Wartendes Geräusch (F)[7499] R: B / D: 1min/St Der Magier kann sich auf eine festgelegte Serie von Geräuschen konzentrieren und diese dann bis zu 24h verschieben oder durch ein bestimmtes Geräusch auslösen.	Geräusche kontrollieren [14]
Wartendes Hologramm (F)[3584] R: 30m / D: V Wie Hologramm I, aber es tritt erst in Kraft, wenn ein bestimmtes Ereignis, das der Magier vorher festgelegt hat, eintrifft (z.B.: Ein Elf geht vorbei, usw.)	Licht erschaffen [11]
Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.	Tore meistern [17]
Wartendes Licht[14810] R: ? / D: ?	Lichtmagie [12]
Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.	Wege des Lichts [10]
Wartendes Licht (F)[5131] R: 30m / D: V Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.	Gesetz des Lichts [11]
Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.	Tore meistern [30]
Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.	Verstand beherrschen [18]
Wärter der Blendung[15015] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [19]
Wärter des Todes[15017] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [25]
Wärter formen[14998] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [2]
Wärter I[15000] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [4]
Wärter II[15002] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [6]
Wärter III[15004] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [8]
Wärter IV[15005] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [9]
Wärter IX[15014] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [18]
Wärter meistern[15019] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [50]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wärter untersuchen[14997] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [1]
Wärter V[15006] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [10]
Wärter VI[15008] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [12]
Wärter VII[15010] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [14]
Wärter VIII[15012] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [16]
Wärter X[15016] R: ? / D: ?	Gesetz der Wärter [20]
Wasser (F)[8265] R: Sicht / D: P Kondensiert 0,5 l / Stufe Wasser aus der Luft.	Gesetz des Farmers [3]
Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [5]
Wasser atmen (F)[6302] R: B / D: 1min/St Ziel kann unter Wasser atmen wie an Land.	Wege des Überlebens [14]
Wasser beherrschen (F)[5177] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Windes [50]
Wasser beherrschen (F)[5157] R: V / D: 1KR/St Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Gesetz des Wassers [50]
Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.	Flüssigkeiten manipulieren [11]
Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.	Flüssigkeiten manipulieren [20]
Wasser beruhigen (F c)[5460] R: 30m R / D: C Wasser innerhalb des Radius ist sofort beruhigt, Wellen werden um 6m flacher.	Flüssigkeiten zerstören [5]
Wasser beruhigen (F c)[5222] R: 3m / D: C Alles Wasser im Umkreis von 30m wird beruhigt, Wellen flachen sich um 6m ab.	Flüssigkeiten verändern [8]
Wasser beruhigen (F c)[5147] R: 30m / D: C Wasser im Radius wird beruhigt. Wellen werden um 6m im Zentrum gesenkt, an der Peripherie weniger.	Gesetz des Wassers [8]
Wasser desintegrieren (300m³) (F)[5469] R: 30m / D: P Läßt sofort 300m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [14]
Wasser desintegrieren (30m³) (F)[5465] R: 30m / D: P Läßt sofort 30m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [10]
Wasser desintegrieren (3m³) (F)[5459] R: 30m / D: P Läßt sofort 3m³ Wasser verschwinden.	Flüssigkeiten zerstören [4]
Wasser finden (1500m) (I)[6891] R: 1500m / D: - Magier kann jedes offene Wasser von mindestens 4 l Menge lokalisieren. Er erfährt Größe und Qualität der Quelle.	Wege der Natur [2]
Wasser finden (15Km) (I)[6900] R: 15Km / D: - Wie oben mit Reichweite 15Km.	Wege der Natur [11]
Wasser gefrieren (F)[5457] R: 30m / D: P Gefriert 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [2]
Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.	Flüssigkeiten manipulieren [50]
Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.	Erschaffungen [3]
Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.	Erschaffungen [7]
Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.	Erschaffungen [10]
Wasser reinigen (F)[6895] R: T / D: P Der Magier kann 4xStufe Liter Wasser reinigen.	Wege der Natur [6]
Wasser teilen (F c)[5155] R: 30m/St / D: C Magier kann Wasser teilen bis 30m Tiefe und 30m/Stufe Länge und 3m Breite am Boden (15m oben).	Gesetz des Wassers [25]
Wasser verdampfen (F)[5456] R: 30m / D: P Verdampft 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.	Flüssigkeiten zerstören [1]
Wasser zu Eis (F)[5089] R: 30m / D: P Verwandelt 0.3m³ Wasser pro Stufe in Eis.	Gesetz des Eises [12]
Wasserbolzen (100m) (E)[5149] R: 100m / D: - Wie oben mit Reichweite 100m.	Gesetz des Wassers [11]
Wasserbolzen (150m) (E)[5151] R: 150m / D: - Wie oben mit Reichweite 150m.	Gesetz des Wassers [15]
Wasserbolzen (30m) (E)[5461] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.	Flüssigkeiten zerstören [6]
Wasserbolzen (30m) (E)[5145] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.	Gesetz des Wassers [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: - Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.	Flüssigkeiten manipulieren [9]
Wasserbolzen (E)[5219] R: 30m / D: - Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Flüssigkeitsquelle muß in 3m Entfernung sein), Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.	Flüssigkeiten verändern [5]
Wasserbolzen (E)[5032] R: 1,5m/Stufe / D: - Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.	Wege der Elemente [5]
Wasserdelphin I (E F)[5179] R: 3m / D: 10min/St Beschwört ein Wasserelement in der Form eines Delphins. Es kann bis zu 200 Kg tragen, bei einer Maximalgeschwindigkeit von 22 Km/h (ca. 60m pro KR). Es hat eine Lebensenergie von 150, kämpft nicht und gehorcht dem Magier.	Wege des Beförderns [2]
Wasserdelphin II (E F)[5183] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin I, aber es kann bis 300 Kg tragen, ist 45 Km/h (120m/KR) schnell und hat eine Lebensenergie von 200.	Wege des Beförderns [7]
Wasserdelphin III (E F)[5187] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserdelphin II, aber es ist 90 Km/h (240m/KR) schnell und kämpft wie ein geringeres Wasserelement.	Wege des Beförderns [12]
Wasserfest (F)[8348] R: B / D: - Magier kann ein Gebiet von 1 m² pro Stufe wasserundurchlässig machen. Wirkt nur auf Material, nicht auf Risse.	Gesetz der Struktur [17]
Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.	Verändern [20]
Wasserkorridor (100m) (F c)[5225] R: 3m / D: C Wie oben, aber mit Limit 100mx1mx15m.	Flüssigkeiten verändern [11]
Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.	Flüssigkeiten manipulieren [15]
Wasserkorridor (30m) (F c)[5220] R: 3m / D: C Ein 30m langer, 1m breiter und 3m tiefer Wasserkorridor (oben offen) wird durch eine Flüssigkeit erschaffen.	Flüssigkeiten verändern [6]
Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).	Flüssigkeiten manipulieren [8]
Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.	Heiliger Krieg [16]
Wasserlunge (P *)[5369] R: S / D: 1min/Stufe Zauberer atmet Wasser, aber keine Luft mehr während des Spruchs.	Körperfähigkeiten [6]
Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.	Verändern [5]
Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.	Phantomgesicht [11]
Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.	Verzauberung des Körpers [8]
Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.	Heiliger Krieg [12]
Wassersicht (U *)[5405] R: S / D: 10min/Stufe Der Zauberer kann auch in dreckigem Wasser 30 Meter weit gut sehen.	Mönchsinne [5]
Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.	Ablenkung [4] , Sinne meistern [5] und Sinne verbessern [9]
Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.	Verzauberung des Körpers [7]
Wassersicht c[15494] R: ? / D: ?	Wahre Sicht [1]
Wasserstrom formen (F c)[5232] R: 30m/St / D: C Der Magier kann Wasser zu einem Wasserstrom formen, der bis zu 5m breit, 2m tief und so lang wie die Reichweite des Spruchs sein kann.	Flüssigkeiten verändern [30]
Wassertunnel (F c)[5228] R: 3m / D: C Erschafft einen Tunnel durch eine Flüssigkeit, der 1,5m Durchmesser hat und 30m lang ist.	Flüssigkeiten verändern [14]
Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.	Flüssigkeiten manipulieren [6]
Wasserwall (E c)[5614] R: 15m / D: C Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.	Gesetz der Barriere [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wasserwall (E c)[5218] R: 3m / D: C Erschafft einen 3x3x0,3m großen Wall bewegten Wassers (Etwas Flüssiges muß in 3m Entfernung sein), der alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80% verringert.	Flüssigkeiten verändern [4]
Wasserwall (E c)[5144] R: 30m / D: C Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.	Gesetz des Wassers [3]
Wechselbalg Art I[14124] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [1]
Wechselbalg Art II[14126] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [3]
Wechselbalg Art III[14128] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [5]
Wechselbalg Art IV[14130] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [7]
Wechselbalg Art IX[14140] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [17]
Wechselbalg Art meistern[14148] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [45]
Wechselbalg Art V[14132] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [9]
Wechselbalg Art VI[14134] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [11]
Wechselbalg Art VII[14136] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [13]
Wechselbalg Art VIII[14138] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [15]
Wechselbalg Art X[14142] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [19]
Wechselbalg I[14125] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [2]
Wechselbalg II[14127] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [4]
Wechselbalg III[14129] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [6]
Wechselbalg IV[14131] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [8]
Wechselbalg IX[14141] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [18]
Wechselbalg meistern[14149] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [50]
Wechselbalg V[14133] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [10]
Wechselbalg VI[14135] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [12]
Wechselbalg VII[14137] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [14]
Wechselbalg VIII[14139] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [16]
Wechselbalg X[14143] R: ? / D: ?	Wechselbalgzauber [20]
Wechseln (F)[3487] R: S / D: 1min/St Magier wechselt die Magieart seiner Zauber. So kann er bekannte Verteidigungen umgehen.	Gesetz der Magie [25]
Wechselnde Fassaden (E)[4919] R: 3m / D: 1h/Stufe Wie Fassade V, der Zaubernde kann jedoch jede Runde eine neue Fassade annehmen.	Verkleidungen [50]
Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.	Verzauberung des Körpers [15]
Wege der Tiere (F)[6164] R: S / D: 10min/St Wie 13), aber mit Bewegungsfähigkeiten und Masse von 50 - 400%.	Formen der Natur [16]
Wege der Tiere (F)[3757] R: S / D: 10min/St Wie Tierform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs-möglichkeiten eines studierten Tieres. Der Magier kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.	Wege der Körperveränderung [17]
Wege des Schutzes meistern (F)[6771] R: V / D: 1KR/St Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.	Wege des Schutzes [50]
Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: - Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.	Wege finden [6]
Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: - Wie oben, mit Reichweite 1500m.	Wege finden [12]
Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: - Wie oben, mit Reichweite 150m.	Wege finden [9]
Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: - Wie oben, mit Reichweite 15Km.	Wege finden [17]
Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: - Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.	Wege finden [3]
Wegschicken / Verbannen[14837] R: ? / D: ?	Befehle [16]
Wehe[19467] R: ? / D: ?	Wege der Grausamkeit [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C) Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.	Geburtshilfe [6]
Weichmachen (F)[8076] R: B / D: - Klopft 2,5 kg Fleisch pro Stufe weich. Schmeckt besser und zarter.	Wege des Feinschmeckers [3]
Weide (F)[8279] R: Sicht / D: V Läßt ein Gebiet weidenden Tieren attraktiver erscheinen als nahe Felder. Braucht nur einmal pro Wachstumsphase gesprochen zu werden.	Gesetz des Farmers [17]
Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.	Zeremonien [9]
Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: - Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.	Wissen [19]
Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: - Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.	Wissen [50]
Weite Einstimmung (I M)[3702] R: 3m/St / D: P Wie Einstimmung mit Reichweite 3m pro Stufe.	Primitive Stimme [7]
Weitsprung I (F *)[4940] R: S / D: - Der Magier kann, aus jeder Stellung heraus, 15m weit oder/ und 6m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung mit ein.	Bewegungen verbessern [2]
Weitsprung II (F *)[4946] R: S / D: - Wie Weitsprung I, aber Magier kann 25m weit und 10m hoch springen.	Bewegungen verbessern [8]
Weitsprung III (F *)[4952] R: S / D: - Wie Weitsprung I, aber Magier kann 30m weit und 12m hoch springen.	Bewegungen verbessern [14]
Weitsprung IV (F *)[4957] R: S / D: - Wie Weitsprung I, aber Magier kann 40m weit und 15m hoch springen.	Bewegungen verbessern [19]
Welle (F)[5223] R: 30m / D: - Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.	Flüssigkeiten verändern [9] und Flüssigkeiten manipulieren [18]
Werbung (M)[8258] R: 30cm/St / D: P Magier verankert den Namen seines Geschäfts bei allen Leuten, die ihn hören. Wird der Name der Stadt des Geschäfts erwähnt, denkt man sofort an das Geschäft. Wenn innerhalb der Stadt irgend etwas auftaucht, das mit dem Geschäft zu tun hat, muß man auch daran denken.	Gesetz des Handelns [19]
Werfen (F *)[4091] R: B / D: 1 KR/St Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.	Klinge des Kriegers [4]
Werkzeuge des Überlebens (F)[6309] R: B / D: P erschafft praktische Überlebenshilfen (1/Stufe) wie z.B.: Ski, Schlitten, Seil, Hammer, Krampen, Haken usw. Gegenstände werden aus geeignetem, vorhandenem Material erschaffen (Holz, Eisen, Hanf...).	Wege des Überlebens [25]
Werlicht*[19945] R: ? / D: ?	Wizardstab [2]
Wert schätzen (I)[8260] R: B / D: - Gibt dem Magier den Wert eines nichtmagischen Gegenstands an (bei magischen nur den Wert des nichtmagischen Teils). So erfährt Mira die Zauberin durch diesen Spruch, das ein magisches Breitschwert +20 aus Edelstahl einen Wert von 3000 SS hat (2400 für die gute Klinge aus Edelstahl und 600 für die extra Handwerkskunst des großen Zwergenschmieds Grit Steinranke).	Gesetz des Handelns [25]
Wesen entdecken (P * c)[3329] R: S / D: C Der Zauberer ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.	Erschaffung [2]
Wesensändernder Verdacht I (M)[7653] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Verdacht, aber eine der Eigenheiten, die das Wesen des Ziels ausmachen, wird pervertiert. Diese Eigenschaften können Nettigkeit, Fröhlichkeit, Loyalität, Sparsamkeit, Ehrfurcht usw. sein.	Verstand unterwandern [2]
Wesensändernder Verdacht II (M)[7655] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zwei Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [4]
Wesensändernder Verdacht III (M)[7658] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber drei Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [8]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wesensändernder Verdacht V (M)[7660] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber fünf Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [11]
Wesensändernder Verdacht X (M)[7662] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zehn Eigenheiten werden pervertiert.	Verstand unterwandern [15]
Wetter beherrschen (F c)[5754] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C) Zauberer kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Zauberer kann die gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.	Wege des Wetters [50]
Wetter meistern (F)[6332] R: S / D: 1min/St Magier kann jeden Zauber dieser Liste nutzen, je einen pro KR.	Wetter meistern [50]
Wetter vorhersagen (I)[6314] R: S / D: - Wie 1), sagt aber das gesamte Wettern (Zeitpunkt, Art und Schwere) voraus.	Wetter meistern [3]
Wetter vorhersagen II (I)[6320] R: S / D: - Wie 3), aber für die gesamte nächste Woche.	Wetter meistern [9]
Wetter vorhersagen III (I)[6327] R: S / D: - Wie 9), aber für die nächsten 30 Tage.	Wetter meistern [17]
Wettervorhersage (1 Tag) (I)[5742] R: - / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 1 Tag.	Wege des Wetters [5]
Wettervorhersage (10 Tage)[16275] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [14]
Wettervorhersage (24h)[16268] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [5]
Wettervorhersage (3 Tage)[16271] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [8]
Wettervorhersage (3 Tage) (I)[5745] R: - / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 3 Tage.	Wege des Wetters [10]
Wettervorhersage (30 Tage) (I)[5750] R: - / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.	Wege des Wetters [19]
Wettervorhersage (5 Tage)[16273] R: ? / D: ?	Wissen über die Natur [11]
Wettervorhersage (5 Tage) (I)[5747] R: - / D: - Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 5 Tage.	Wege des Wetters [13]
Wettervorhersage (I)[8282] R: S / D: - Magier kennt das Wetter der nächsten 24 h.	Gesetz des Farmers [20]
Wettervorhersage (I)[6906] R: 1500m / D: - Wie oben, gibt aber das Wetter für die nächsten 5 Tage an.	Wege der Natur [25]
Wettervorhersage (I)[6898] R: 1500m / D: - Gibt dem Magier eine 95% Chance die Zeit, Art und Schwere des Wetters über die nächsten 24h vorherzusagen.	Wege der Natur [9]
Widerstand I (D c)[6842] R: 30m / D: C Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Resistenzwürfe und Paradearten.	Schutz [3]
Widerstand III (D c)[6849] R: 30m / D: C Wie Widerstand I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).	Schutz [13]
Widerstand reduzieren I[19929] R: ? / D: ?	Spruchwächter [9]
Widerstand reduzieren II[19934] R: ? / D: ?	Spruchwächter [14]
Widerstand reduzieren III[19939] R: ? / D: ?	Spruchwächter [19]
Widerstand senken II[19930] R: ? / D: ?	Spruchwächter [10]
Widerstand senken III[19935] R: ? / D: ?	Spruchwächter [15]
Widerstand senken IV[19940] R: ? / D: ?	Spruchwächter [20]
Widerstand stören[19928] R: ? / D: ?	Spruchwächter [8]
Widerstand V (D c)[6854] R: 30m / D: C Wie Widerstand I mit Bonus 25 auf 1-5 Ziele aufgeteilt.	Schutz [25]
Widerstand widerstehen[19508] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [11]
Widerstandsboni senken[19936] R: ? / D: ?	Spruchwächter [16]
Widerstandsresistenz I *[16062] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [6]
Widerstandsresistenz II *[16068] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [12]
Widerstandsresistenz III *[16072] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [18]
Widerstandsrune (D)[3728] R: B / D: V Der Besitzer macht alle Widerstandswürfe, als ob er zehn Stufen höher wäre. Die Rune verschwindet, nachdem sie dem Benutzer einmal gegen etwas geholfen hat, das ihn sonst betroffen hätte.	Schwertrunen [11]
Widerstehen I (D)[6965] R: S / D: 1min/St Magier bekommt einen Bonus von 5 auf Widerstandswürfe und Ausweichen (Pool).	Innerer Schutz [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Widerstehen II (D)[6969] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 10.	Innerer Schutz [8]
Widerstehen III (D)[6973] R: S / D: 1min/St Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 15.	Innerer Schutz [13]
Wiederbelebung (0,5x)[6837] R: 3m / D: P Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.	Leben beherrschen [25]
Wiederbelebung (100x) (H)[6831] R: 3m / D: P Magier kann einen Toten erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele des Toten muß noch existieren und er darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß derjenige gegen seine Lebensenergie würfeln, aber es wird 10 für jeden Tag, den er tot ist addiert. Opfer muß sich 100x die Zeit, die er tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).	Leben beherrschen [12]
Wiederbelebung (1x) (H)[6836] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 1 auf den Lebensenergie-wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 1x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [20]
Wiederbelebung (20x) (H)[6834] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 2 auf den Lebensenergie- wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 20x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [17]
Wiederbelebung (50x) (H)[6832] R: 3m / D: P Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 5 auf den Lebensenergiewurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 50x die Zeit, die er tot ist.	Leben beherrschen [15]
Wiederbelebung (H)[3223] R: 3m / D: P Magier erweckt ein Wesen von den Toten. Das Wesen darf max. 1 Jahr tot sein und die Seele muß noch existieren. Ziel muß einen Wurf gegen seine Lebensenergie + 10x(Tage tot). Ist der modifizierte Wurf unter der Lebensenergie, so lebt das Wesen wieder (wenn aller Schaden geheilt wurde). Ziel ist für 100 x (Tage tot) Tage außer Gefecht (-100 auf alle Aktionen).	Alte Heilung [12]
Wiederkehr (F *)[6820] R: S / D: - Magier wird zu einem vorher festgelegtem Ort teleportiert. Der Magier muß für 30 Tage an dem Ort gelebt haben (dort täglich 16h meditiert haben) und kann dann diesen Ort als Ort der Wiederkehr festlegen. Man kann nur einen Ort auf einmal festlegen.	Kanäle [18]
Wiedervereinigung (H S)[6484] R: S / D: P Der Heiler kann seine Seele mit seinem Körper wiedervereinigen, vorausgesetzt, dieser ist geheilt. Um ein totes Ziel wiederzubeleben, muß der Heiler erst alle Wunden heilen (ohne sich dabei umzubringen), und dann die Seele des Opfers zurückholen, indem er seine eigene aufgibt (Für das Ziel ist die Wirkung wie die des Spruchs der 20.Stufe der Priesterliste Leben beherrschen). Während er jetzt technisch gesehen lebt, aber ohne Seele ist, geht es dem Heiler, als ob der Spruch Absolution auf ihn gemacht wurde, Er könnte demnach keine bewußten Aktionen durchführen, und wäre für unterbewußte Aktionen auf -75. Er kann seine eigene Seele entweder durch diesen Spruch, oder durch einen anderen Spruch, den ein anderer auf ihn macht, wiederbekommen.	Wege der Organe [50]
Wiederversiegeln[16064] R: ? / D: ?	Strukturresistenz [8]
Wiegen (F)[3785] R: S / D: - Gibt dem Magier das exakte Gewicht (1 Stelle hinter Komma pro Stufe) einer Verbindung / eines Elements.	Wege des Experimentierens [1]
Wiegen (I)[8240] R: B / D: - Magier kann das Gewicht eines beliebigen Objekts bestimmen.	Gesetz des Handelns [2]
Wind (F)[8189] R: B / D: 10min/St Magier erschafft einen Wind von bis zu Stufe Knoten, der für die Dauer des Spruchs optimal bläst. Er bläst nur aus einer Richtung.	Gesetz des Segelns [25]
Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.	Bewegungen [4]
Wind kontrollieren (F)[6323] R: 3m / D: 1min/St Der Magier kann die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 1,5 km/h pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.	Wetter meistern [13]
Wind meistern (F c)[5748] R: 15m/St / D: 1min/St (C) Zauberer kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampfattacken um -1 / Km/h verringern. Zauberer kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.	Wege des Wetters [15]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wind rufen (F)[5743] R: 3m / D: 1KR/St Zauberer ruft einen Wind, der jede gasförmige Materie wegbläst (Wolke u.ä.), und 5% von jeder Fernkampfattacke abzieht. Einmal gerufen ändert sich die Windrichtung nicht mehr.	Wege des Wetters [7]
Wind umkehren (F c)[5174] R: 30m/St / D: C Magier kann in Reichweite die Windrichtung ändern.	Gesetz des Windes [20]
Windgehen (F)[6580] R: S / D: 1min/St Der Magier kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.	Phantombewegungen [15]
Windlaufen (F)[5340] R: S / D: 1min/St Wenn Wind weht, kann der Zauberer in Windrichtung auf der Luft laufen.	Die Brücke des Mönchs [15]
Windreiten (F c)[6582] R: S / D: C Der Magier kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Magier gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Magiers abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.	Phantombewegungen [25]
Windrichtung ändern (F)[6328] R: 3m / D: 1min/St Magier kann die Windrichtung in 3m/Stufe Umkreis ändern. Sehr starke Böen oder ein magischer Wind erhalten einen WW.	Wetter meistern [18]
Winzige Pflanze wiederbeleben[16012] R: ? / D: ?	Palingenese [5]
Winziges Monster wiederbeleben[16022] R: ? / D: ?	Palingenese [15]
Winziges Tier wiederbeleben[16017] R: ? / D: ?	Palingenese [10]
Wirbel d. wahren Veränderung[14229] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [13]
Wirbel der Veränderung[14228] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [11]
Wirbelnde Veränderungen[14231] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [15]
Wirbelnder Tod[14244] R: ? / D: ?	Tödliche Tänze [10]
Wirbelndes Tor[14176] R: ? / D: ?	Reisetänze [10]
Wirbelndes Verschmelzen[14233] R: ? / D: ?	Tänze der Veränderung [25]
Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.	Gas manipulieren [17]
Wirbelwind (E c)[5169] R: 30m / D: C Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Magier kann ihn 30cm/KR bewegen.	Gesetz des Windes [14]
Wirbelwind (F c)[5246] R: B / D: C Erschafft einen Wirbelwind um den Magier herum. Er hat einen Durchmesser von 6m und bewegt sich mit dem Magier. Fernkampfattacken können ihn nicht durchdringen und alle Bewegungen und Attacken hindurch (außer vom Magiers) werden um 80% verringert.	Gase verändern [15]
Wirbelwind (F)[4103] R: B / D: 1 KR Der Magier geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.	Klinge des Kriegers [18]
Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: - Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.	Wissen [5]
Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: - Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.	Wissen [12]
Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: - Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.	Wissen [17]
Wissen hervorholen * "[15799] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [6]
Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: - Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.	Wissen [75]
Wissen organisieren "[15795] R: ? / D: ?	Meister des Wissens [1]
Wissen restaurieren (H)[6835] R: 3m / D: P Magier kann fast alle geistigen Fähigkeiten des Ziels restaurieren, auch Erfahrung (% Erfahrungspunkte, die verloren gehen, sind 1% / pro Tag des Todes.	Leben beherrschen [19]
Wissen über Bücher (I)[8408] R: B / D: - Magier erfährt Art des Papiers, der Bindung, der Tinte, das Datum der Niederschrift, Datum der Bindung, magisch oder normal usw. Magier erfährt nichts über den Inhalt.	Bibliothek meistern [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: - Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.	Wissen [8]
Wissen über den Geist I[15839] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [4]
Wissen über den Geist I (M c)[7559] R: 15m / D: 1KR/St (C) Der Magier kann den Verstand des Ziels abtasten, er erfährt bis zu 10% des Wissens, das das Ziel über ein bestimmtes Thema hat (bewußtes und unbewußtes). Die 10% Chance gilt für jedes Stück Information, die das Ziel hat (1 Stück pro KR).	Wissen [4]
Wissen über den Geist III[15843] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [8]
Wissen über den Geist III (M c)[7562] R: 15m / D: 1KR/St (C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt 30%.	Wissen [8]
Wissen über den Geist V[15848] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [13]
Wissen über den Geist V (M c)[7566] R: 15m / D: 1KR/St (C) Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt 50%.	Wissen [13]
Wissen über den Körper (I *)[8097] R: S / D: - Magier erhält Informationen über seinen Körper wie Puls, Atmungsrate, Blutdruck usw.	Körper meistern [1]
Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: - Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.	Gesetz der Nerven [1]
Wissen über Fallen[14443] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [5]
Wissen über Fallen (F)[6610] R: B / D: - Wie 1), dient aber zum Entschärfen von Fallen.	Wege des Entkommens [7]
Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: - Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.	Wege der Öffnung [5]
Wissen über Gezeiten (I)[8171] R: S / D: - Magier erfährt, wie hoch die Tide ist, ob sie hereinkommt oder abläuft, wann und wie hoch das Maximum (Minimum) sein wird.	Gesetz des Segelns [4]
Wissen über Gift (I)[7797] R: S / D: 1-100 min Der Magier weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Magier vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.	Gift meistern [1]
Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: - Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.	Wissen [6]
Wissen über Kerzen (I)[4722] R: S / D: 24h Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.	Kerzenmagie [1]
Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: - Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.	Knochen beherrschen [1] und Gesetz der Knochen [1]
Wissen über Kräuter[15155] R: ? / D: ?	Kräuter meistern [1]
Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: - Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.	Gesetz der Natur [3]
Wissen über Magie[15432] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [4]
Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: - Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.	Forschungen [6]
Wissen über magische Gegenstände[14469] R: ? / D: ?	Abschätzen [11]
Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: - Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.	Forschungen [13]
Wissen über magische Tränke (I)[4747] R: S / D: 24h Hexe erfährt, wo, wann und wie ein Trank gebraut wurde.	Magie der Tränke [1]
Wissen über Muskeln (H)[5853] R: B / D: - Magier kennt alle Muskelschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.	Gesetz der Muskeln [1]
Wissen über Muskeln / Sehnen (H)[7973] R: B / D: - Der Zauberer erfährt alle Muskeln und Sehnenschäden des Ziels, sowie welche Sprüche, Werkzeuge und Methoden zur Heilung notwendig sind. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Muskeln und Sehnen zu heilen.	Muskeln beherrschen [2]
Wissen über Nerven / Organe (H)[7953] R: B / D: - Zauberer kennt jeden Nerven- / Organschaden des Ziels, sowie die Sprüche, Werkzeuge und Methoden um sie zu heilen. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Nerven/ Organe zu heilen.	Nerven und Organe beherrschen [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wissen über Organe (H)[5882] R: B / D: - Magier kennt alle Organschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Magier bekommt keine Heilfähigkeiten.	Gesetz der Organe [1]
Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.	Pflanzen meistern [1] und Natur meistern [1]
Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: - Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.	Gesetz der Natur [2]
Wissen über Rüstung (I)[8229] R: 3m/St / D: - Magier kennt den Wert ((5%), Rüstungsschutz, Bewegungsmalus und die verwendeten Materialien einer Rüstung. Zauber bezieht alle Teile einer Rüstung wie Helm, Handschuhe u.ä. mit ein.	Gesetz des Kriegers [14]
Wissen über Schlösser[14441] R: ? / D: ?	Wege des Schätzens [3]
Wissen über Schlösser (I)[6604] R: B / D: - Gibt Magier +20 auf Schlösser öffnen für das Schloß, und jemand anderem +10, dem er dieses Schloß beschreibt.	Wege des Entkommens [1]
Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: - Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.	Wege der Öffnung [3]
Wissen über Sehnen (H)[5854] R: B / D: - Wie Wissen über Muskeln, betrifft aber Sehnen.	Gesetz der Muskeln [2]
Wissen über Sicht[15476] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [1]
Wissen über Sprachen[15838] R: ? / D: ?	Wissen aufnehmen [3]
Wissen über Sprachen (P)[7558] R: S / D: - Der Magier erfährt, in welcher Sprache ein Text geschrieben ist, und von welchem Autor, wenn er bekannt ist oder der Magier seine Arbeiten bereits gesehen hat.	Wissen [3]
Wissen über Spuren (I)[6949] R: T / D: - Magier erfährt die Herkunft von Spuren und bekommt einen visuellen Eindruck dessen, der sie hinterlassen hat, Bonus von 25, wenn dieses Wesen später verfolgt wird.	Pfade beherrschen [6]
Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: - Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.	Forschungen [7]
Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: - Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.	Gesetz der Natur [5]
Wissen über Tiefen (I)[8172] R: S / D: - Magier bestimmt die Tiefe des Wassers in Reichweite.	Gesetz des Segelns [5]
Wissen über Träume I[15736] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [2]
Wissen über Träume II[15742] R: ? / D: ?	Wissen über Träume [11]
Wissen über Untersuchungen[14101] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [1]
Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: - Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.	Lebendes ändern [3]
Wissen über Verletzungen (I)[3214] R: B / D: - Magier erhält komplettes Wissen über die Verletzung, inklusive Werkzeuge und Methoden zur Heilung.	Alte Heilung [3]
Wissen über Waffe (I)[8230] R: 3m/St / D: - Magier kennt den Wert ((5%), Grundschaden, Boni und die verwendeten Materialien einer Waffe.	Gesetz des Kriegers [15]
Wissen über Wetter (I)[8185] R: 1 / D: - Magier kann die Zeichen für das Wetter (Wellengang, Luftdruck, Wind usw.) lesen. Er kann so das Wetter der nächsten Stufe Stunden zu 90% vorhersagen.	Gesetz des Segelns [17]
Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.	Wohltaten [16]
Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.	Wohltaten [4]
Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.	Wohltaten [10]
Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.	Wohltaten [17]
Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.	Wohltaten [25]
Wolfssinne (I)[6266] R: S / D: 1min/St Magier bekommt Geruchs- und Gehörsinne des Wolfs (Er hört fast Ultraschall, riecht diskrete Düfte auf 30m und strengen Geruch bis 1,5 km...).	Wege der Tiere [3]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wolke der Auslöschung[19394] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [40]
Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.	Wege der Elemente [6]
Wolke der Benommenheit (2m) (E)[5160] R: 4m / D: 6KR Erschafft eine Gaswolke mit 2m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen kritischen `C` Treffer durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen `B` Treffer und in der 5. und 6. KR einen `A` Treffer. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.	Gesetz des Windes [4]
Wolke der Benommenheit (3m) (E)[5162] R: 6m / D: 6KR Wie oben mit Radius 3m und Reichweite 6m.	Gesetz des Windes [6]
Wolke der Benommenheit (6m) (E c)[5173] R: 30m / D: 6KR Wie Wolke der Benommenheit (6m), aber Magier kann sich konzentrieren, und die Wolke jede KR um 3m bewegen bis 30m Entfernung.	Gesetz des Windes [19]
Wolke der Benommenheit (6m) (E)[5165] R: 12m / D: 6KR Wie oben mit Radius 6m und Reichweite 12m.	Gesetz des Windes [10]
Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F)[4607] R: 1.5km/St / D: 1h/St Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.	Dunkelheit [50]
Wolke der Dunkelheit (F)[6519] R: 30m / D: 1h/St Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit ist wie in Dunkelheit oben.	Ablenkung [50]
Wolke der Dunkelheit (F)[4603] R: 30m / D: 1h/St Erzeugt eine `Wolke` aus Dunkelheit, die mit dem Wind driftet und 30 m Reichweite hat. Dunkelheit wie der gleichnamige Zauber.	Dunkelheit [15]
Wolke der Korrosion[19381] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [9]
Wolke der Tränen (15mR) (E)[4826] R: 30m / D: 1KR/Stufe Wie oben, jedoch mit 15m Radius.	Fühlen-Tasten-Schmecken [14]
Wolke der Tränen (3m) (E)[4819] R: 30m / D: 1KR/St Erschafft eine Wolke aus giftigen Gasen mit 3mR, die jeden, der nicht widersteht (WW jede Runde innerhalb der Wolke), für 1KR/10 Fehlschlag benommen macht. Die Wolke treibt mit dem Wind.	Fühlen-Tasten-Schmecken [4]
Wolke der Tränen (6mR) (E)[4822] R: 30m / D: 1KR/Stufe Wie oben, jedoch mit 6m Radius.	Fühlen-Tasten-Schmecken [9]
Wolke der Zerstörung[19387] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [16]
Wolke des Todes (2m) (E)[5166] R: 4m / D: 10KR Wie Wolke der Benommenheit, aber: in Runde 1. & 2. erhält jeder einen `E`-Treffer, in der 3. & 4. einen `D`, in der 5. & 6. einen`C`, in der 7. & 8. einen `B` und in der 9. & 10. einen `A`-Treffer durch Licht (Elektrizität).	Gesetz des Windes [11]
Wolke des Todes (3m) (E)[5170] R: 6m / D: 10KR Wie oben mit Radius 3m.	Gesetz des Windes [15]
Wolke des Untergangs[19393] R: ? / D: ?	Korrosion meistern [30]
Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.	Gas manipulieren [50]
Wolken formen (F c)[5249] R: 300m/St / D: C Der Magier hat völlige Kontrolle über die Wolken (auch Nebel) innerhalb der Reichweite. Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.	Gase verändern [30]
Wort der Angst (M *)[5302] R: 30m / D: 1min/5 Fehlwurf Wie Angst, aber der Spruch wirkt sofort und die Dauer ist 1 Minute pro 5 Fehlwurf.	Wege der Verwirrung [14]
Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: - Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.	Verstand beherrschen [12]
Wort der Ehrung[19514] R: ? / D: ?	Heiliger Champion [17]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: - Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.	Verstand beherrschen [17]
Wort der Macht untersuchen[15066] R: ? / D: ?	Worte der Macht [1]
Wort der Panik (M *)[5506] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf Ziel flüchtet in totaler Panik vor dem Magier.	Seelen zerstören [14]
Wort der Schmerzen (50%) (F *)[3769] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 50% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [7]
Wort der Schmerzen (70%) (F *)[3774] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 70% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [12]
Wort der Schmerzen (90%) (F *)[3779] R: 30m / D: - Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 90% seiner momentanen Lebensenergie.	Wege des Besiegens [18]
Wort des Befehls *[16360] R: ? / D: ?	Wege der Stimme [15]
Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.	Verstand beherrschen [15]
Wort des Schlafs (F *)[3778] R: 30m / D: - Wie Wort der Schmerzen, aber das Ziel muß widerstehen oder fällt in einen natürlichen Schlaf.	Wege des Besiegens [16]
Wort des Schmerzes (M *)[5520] R: 30m / D: P Wie Größere Schmerzen, aber der Schaden muß geheilt werden.	Verstand zerstören [9]
Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.	Verstand beherrschen [13]
Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: - Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.	Verstand beherrschen [16]
Wort des Todes (F *)[6994] R: 15m / D: - Ein Feind erleidet zwei verschiedene krit. Treffer `E` nach Wahl des Magiers. Er bekommt allerdings gegen jeden krit. Treffer einen Widerstandswurf.	Wege der Wächter [16]
Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: - Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.	Verstand beherrschen [19]
Wunde nähen (F)[8149] R: B / D: P/V Magier kann Wunden mit dem entsprechendem Material (Nadel, Faden) verschließen. Magier kann Risse von insgesamt 2,5 cm x Stufe Länge verschließen.	Heilung [5]
Wunde säubern (F)[8152] R: B / D: P Säubert eine Wunde.	Heilung [8]
Würzen (F)[8081] R: B / D: - Verändert den Geschmack eines Essens in einem Behälter zu einem annehmbaren Geschmack durch Simulation verschiedener Gewürze / Kräuter.	Wege des Feinschmeckers [8]
Wyvernhaut (F)[6281] R: S / D: 1min/St Haut des Magiers wird hart wie Wyvernhaut (RS gegen Magie 12)	Wege der Tiere [18]
Zählen (I)[8241] R: S / D: - Bestimmt die Anzahl ähnlicher Gegenstände in einem Gebiet. So sind z.B. in einem Beutel 50 Silbermünzen unter hunderten anderer.	Gesetz des Handelns [3]
Zähne richten (F)[8443] R: B / D: P Richtet die Zähne korrekt aus, ersetzt aber keine fehlenden.	Wege des Äußeren [20]
Zange (F)[8336] R: S / D: C Wie Hammer, erschafft aber eine Zange.	Gesetz der Struktur [5]
Zangen (F)[8038] R: S / D: 1h/St Erschafft Zangen aus mag. Energie, die der Magier mental steuern kann.	Schmieden [12]
Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: - Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)	Angriffe vermeiden [13]
Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: - Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.	Angriffe vermeiden [20]
Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: - Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.	Angriffe vermeiden [30]
Zauber abwehren I (D *)[7820] R: S / D: - Wie Abwehren I, aber der Magier kann einen Elementenangriffspruch abwehren. Der Zauber wird mit einem W100 (offenes Ende) plus den normalen Modifikationen modifiziert.	Kampf [9]
Zauber abwehren II (D *)[7825] R: S / D: - Wie Zauber abwehren I, aber der Magier kann zwei Elementenangriffszauber abwehren (einzeln würfeln). beide Angriffe müssen im Sichtfeld des Magiers sein.	Kampf [14]
Zauber analysieren[15761] R: ? / D: ?	Analysen [11]
Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [11]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zauber anzapfen (F)[3551] R: B / D: - Erlaubt es dem Magier jeden übertragenen Zauber mit Hilfe seines Kristalls zu empfangen oder zu unterbrechen. Der übertragene Zauber muß nicht für den Magier bestimmt gewesen sein, wenn auch so Zauber durch verbundene Kristalle ausgetauscht werden können.	Kristallvisionen [19]
Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: - Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.	Spruchkontrolle [8]
Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: - Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf	Spruchkontrolle [15]
Zauber brechen (F)[3605] R: 30cm/St / D: 1KR/St Jeder aktive Zauber muß einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder wird gebrochen.	Magie meistern [12]
Zauber dämpfen I[19973] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [12]
Zauber dämpfen II[19979] R: ? / D: ?	Zauber dämpfen [20]
Zauber des reisenden Geistes[15420] R: ? / D: ?	Reise des Geistes [16]
Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.	Gesetz des Vertrauten [30]
Zauber einordnen (I *)[3469] R: 3m/St / D: - Magier bestimmt den Effekt eines Zaubers. Wenn er den Zauber kennt erfährt er den genauen Zauber, sonst nur eine allgemeine Effektbeschreibung.	Gesetz der Magie [4]
Zauber einordnen (I)[3617] R: 1 / D: - Magier erfährt den Namen eines entdeckten Zaubers.	Magische Verteidigung [4]
Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C) Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.	Entdecken [18]
Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C) Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.	Entdeckung meistern [15] und Entdecken [15]
Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C) Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.	Wege der Entdeckung [15]
Zauber formen I (U)[3948] R: S / D: 1KR Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauber.	Zauber beherrschen [2]
Zauber formen II (U)[3953] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [7]
Zauber formen III (U)[3958] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [12]
Zauber formen IV (U)[3963] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [17]
Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?	Gesetz des Forschens [7]
Zauber kombinieren (F)[3474] R: S / D: V Magier kann den Effekt zweier Nichtangriffszauber koordinieren. Kosten für alle drei Zauber müssen erbracht werden.	Gesetz der Magie [10]
Zauber kopieren (F)[3850] R: Sicht / D: V Magier kann einen Zauber (der auf ein Ziel geworfen wurde) exakt kopieren und für seinen eigenen Gebrauch (1x) benutzen (für die entsprechenden EP). Magier muß die entsprechenden EP und Stufe haben.	Wege des Kopierens [17]
Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.	Zauber verbessern II [50]
Zauber parieren (F)[4108] R: B / D: 1 Parade Der Pool des Magiers wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen	Klinge des Kriegers [50]
Zauber parieren (F)[3646] R: 3m/St / D: - Magier kann einen Zauber parieren. Dieser und der zu parierende Zauber müssen in derselben KR gesprochen werden, d.h., wenn der ankommende Zauber ein *-Spruch ist, muß auch dieser sofort wirken (gespeichert o.ä.).	Magische Verteidigung [20]
Zauber pervertieren (F *)[3830] R: 3m/St / D: - Läßt einen Zielspruch (wenn der WW mißlingt), der von einem anderen in Reichweite gesprochen wird, exakt das Gegenteil des Beabsichtigten bewirken. Aus Schnelligkeit wird Verlangsamung, aus Heilung Schaden, aus Feuerball Eisball usw. Endgültige Bestimmung liegt beim Meister.	Wege des Geheimen [20]
Zauber speichern (S)[8381] R: S / D: V Dieser Zauber wird zusammen mit dem zu speichernden Zauber gesprochen und kostet dieselben EP. Der gespeicherte Zauber kann dann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Zauber gespeichert ist.	Die kleinen Tricks [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20 Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.	Spruchkontrolle [10]
Zauber umkehren (U *)[3978] R: S / D: - Wenn einem angreifenden Elementenzauber ein WW mißlingt, wird er zurück auf den Magier geschickt, und greift ihn mit einer +0 Modifikation an.	Zauber formen [16]
Zauber umwandeln (F *)[3832] R: 3m/St / D: - Verändert den Effekt eines Zielspruchs (wenn der WW mißlingt) in den Effekt eines beliebigen anderen Zaubers (Magier kann bestimmen) oder absorbiert die EP.	Wege des Geheimen [30]
Zauber umwandeln (F)[3602] R: S / D: V Wandelt die effektive Quelle der Macht eines Zaubers um, so daß der Angegriffene WW gegen diese Quelle machen muß. (z.B.: Mental- statt Göttermagie).	Magie meistern [9]
Zauber unterdrücken (F *)[3829] R: - / D: - Magier kann die Aura eines Zaubers unterdrücken. So kann ein Zauber nicht durch andere Informationszauber wahrgenommen werden, höchstens seine Auswirkungen.	Wege des Geheimen [19]
Zauber verbessern (F)[6311] R: S / D: 1KR/St Erschafft einen Filter, der alle anderen Zauber des Magiers an die Umweltbedingungen anpaßt. Läßt alle Zauber voll wirken, egal wo: Feuerball unter Wasser, Wasserwall in der Wüste usw.	Wege des Überlebens [50]
Zauber verstecken (F *)[3831] R: - / D: - Versteckt einen Zauber in einem anderen, z.B. einen Feuerball in einer Rune der Heilung. Die Ausstrahlung des versteckten Zaubers ist nicht zu entdecken.	Wege des Geheimen [25]
Zauber Vorahnung[15226] R: ? / D: ?	Visionen [14]
Zauber vorgaukeln (F)[3820] R: 3m/St / D: - Ziel glaubt, daß ein Zauber auf es geworfen wurde. Magier kann den Zauber spezifizieren, und die entsprechenden Gefühle / Auren werden von dem Ziel wahrgenommen. Es entsteht keine echte Wirkung.	Wege des Geheimen [10]
Zauberahnung (I *)[6645] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber wenn ein Zauber gesprochen werden wird, erfährt der Magier den Zauber und das Ziel.	Zeitsinn [30]
Zauberbrechende Sphäre (F)[3650] R: 1 / D: 1KR/St Zerstreut primäre Grundmagie in 30 cm / Stufe Umkreis und verhindert das Eindringen von Neuer. Schafft somit eine kleine Anti-Magische Zone.	Magische Verteidigung [60]
Zauberbrechendes Feld (F)[3613] R: 3m/St / D: 1KR/St Erschafft ein sehr kleines Feld (30 cm Radius pro Stufe) mit einer Anti-magischen Zone, die primäre Grundmagie abstößt.	Magie meistern [50]
Zauberfinsternis (F)[3833] R: S / D: 1KR/St Macht alle Zauber des Magiers unentdeckbar durch Informationszauber. Nur Effekte und Handgesten u.ä. sind noch zu sehen.	Wege des Geheimen [50]
Zauberimmunität (F)[3644] R: S / D: 1h/St Gibt absolute Immunität gegen einen Zauber. Zauber muß exakt bestimmt werden (Name, Quelle, usw.). Zauberer darf diesen Spruch nur einmal aktiv haben.	Magische Verteidigung [18]
Zauberkontrolle[20024] R: ? / D: ?	Zauberkontrolle [50]
Zauberpatzer erhöhen I[19909] R: ? / D: ?	Spruchfluch [5]
Zauberpatzer erhöhen II[19914] R: ? / D: ?	Spruchfluch [13]
Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.	Kampfreflexe [20]
Zauberschüsse (U *)[3985] R: S / D: 1Angriff Der Magier wird gegen sein gewähltes Element immun und kann jede KR einen der Sprüche dieser Liste anwenden.	Zauber formen [50]
Zauberschutz I (U)[3951] R: S / D: 1KR Bonus von +10 auf den nächsten Magieresistenzwurf.	Zauber beherrschen [5]
Zauberschutz I †[16112] R: B / D: P Dieser Schutzkreis bannt jeden aktiven Zauber, der versucht ihn zu durchdringen. Dieser Schutzkreis kann nicht zusammen mit Schutz nach außen † verwendet werden.	Schutz für Festungen [25]
Zauberschutz II (U)[3956] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +20.	Zauber beherrschen [10]
Zauberschutz II †[16117] R: B / D: P Wie Zauberschutz I †, aber der Schutzkreis ist nun kompatibel zu Schutz nach außen †.	Schutz für Festungen [50]
Zauberschutz III (U)[3961] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +30.	Zauber beherrschen [15]
Zauberschutz IV (U)[3966] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit Bonus +40.	Zauber beherrschen [20]
Zauberseil[14382] R: ? / D: ?	Materialtransport [1]
Zaubersicherheit I (U)[3950] R: S / D: 1KR Der Spruch nach diesem bekommt einen Abzug von -10 auf seine AZP und der Magier patzt nur bei einer 01.	Zauber beherrschen [4]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zaubersicherheit II (U)[3955] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.	Zauber beherrschen [9]
Zaubersicherheit III (U)[3960] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -30.	Zauber beherrschen [14]
Zaubersicherheit IV (U)[3965] R: S / D: 1KR Wie oben, aber mit einem Abzug von -40.	Zauber beherrschen [19]
Zauberspalter (F)[4102] R: B / D: V Die nächste Attacke des Magiers gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, oder der Zauber wird gebrochen.	Klinge des Kriegers [17]
Zauberstab (I) aufladen (F)[4725] R: S / D: 24h Magier kann einen Zauberstab (I) aufladen.	Kerzenmagie [4]
Zauberstab (II) aufladen (F)[4729] R: S / D: 24h Magier kann einen Zauberstab (II) aufladen.	Kerzenmagie [8]
Zauberstab (III) aufladen (F)[4733] R: S / D: 24h Magier kann einen Zauberstab (III) aufladen.	Kerzenmagie [12]
Zauberstab aufladen I[15890] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Zauber in einer Zauberrute wieder aufzuladen (ohne den eigentlichen Spruch neu einbetten zu müssen).	Grundmagie einbetten [4]
Zauberstab aufladen I[15050] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [8]
Zauberstab aufladen II[15894] R: S / D: 24h Wie Zauberstab laden I, nur das Zauberstöcke aufgeladen werden können.	Grundmagie einbetten [8]
Zauberstab aufladen II[15054] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [12]
Zauberstab aufladen III[15058] R: ? / D: ?	Runen / Siegel einbetten [16]
Zauberstab I[15996] R: S / D: 24h Erlaubt dem Zauberkundigen, einen Zauberstab (1,5m) herzustellen.	Organisches bearbeiten [5]
Zauberstab I laden[15979] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [5]
Zauberstab II[16000] R: S / D: 24h Wie Zauberstab I, außer dass eine Zauberrute (75cm) hergestellt werden kann.	Organisches bearbeiten [10]
Zauberstab II laden[15983] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Zauberkundigen eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [10]
Zauberstab III[16003] R: S / D: 24h Wie Zauberstab I, außer dass ein Stab (30cm) hergestellt werden kann.	Organisches bearbeiten [15]
Zauberstab III laden[15988] R: S / D: 24h Erlaubt es dem Magier einen Zauberstab der Mental- oder Göttermagie herzustellen.	Mental- & Göttermagie einbetten [20]
Zauberstab III laden[15898] R: S / D: 24h Wie Zauberstab aufladen I, nur das Zauberstäbe aufgeladen werden können.	Grundmagie einbetten [12]
Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: - Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.	Ahnung [15]
Zaubervorahnung *[15452] R: ? / D: ?	Visionen der Zukunft [9]
Zauberwissen (F)[3553] R: V / D: V Wenn dieser Zauber zusammen mit einem übertragen-Zauber benutzt wird, kann der Magier ein Ziel wählen (Zauberwirkungsort ist nicht mehr zufällig).	Kristallvisionen [25]
Zeichen (M)[4905] R: 6m WW-Mod:-50 / D: C Der Zaubernde kann dem Ziel durch Zeichensprache einfache Konzepte mitteilen (ja, nein, Hunger, auf Wiedersehen, usw.); dem Ziel wird es so erscheinen, als ob der Zaubernde seine Sprache spreche.	Verkleidungen [4]
Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.	Runen [13]
Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20 Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.	Runen [11]
Zeichen der Beobachtung[14929] R: ? / D: ?	Zeichen der Macht [1]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.	Runen [17]
Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.	Runen [19]
Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20 Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.	Runen [15]
Zeichen des Untergangs[14012] R: ? / D: ?	Böses Auge [6]
Zeichen einschreiben[14418] R: ? / D: ?	Symbole einbetten [25]
Zeichnen[27014] R: S / D: V Ermöglicht es dem Zauberkundigen, die Grundrisse eines Gebäudes fehlerfrei zu zeichnen. Die Zeit, die normalerweise für die Erstellung dieser Pläne benötigt wird, wird halbiert.	Bauwerke [2]
Zeitauslöser (U)[3939] R: S / D: C Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber zu einer bestimmten Zeit ausgelöst.	Zauber auslösen [7]
Zeitfluch[19455] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [15]
Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: - Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.	Gesetz der Spuren [11]
Zeitweilige Absorption[15932] R: ? / D: ?	Meister des Absorbierens [4]
Zeitweilige Kopie (F)[3843] R: B / D: 1min/St Magier kopiert exakt ein max. 0,03m³ großes, nichtlebendes, nichtmagisches Objekt kopieren.	Wege des Kopierens [10]
Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.	Verstand schützen [30]
Zeitweilige Verzauberung (F *)[4484] R: 3m / D: 1 KR/St Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Magier der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.	Waffen meistern [30]
Zeitweiliger Gebrauch (F)[3486] R: S / D: 10min/St Magier kann seine magische Ausstrahlung zeitweise ändern, so daß er magische Gegenstände benutzen kann, die normalerweise nur von anderen Magiern (Quelle, Zunft) benutzt werden können.	Gesetz der Magie [20]
Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.	Meister der Wahrnehmung [9]
Zellteilung kontrollieren (F)[16254] R: B / D: 1 Tage/St Der Zauberkundige ist in der Lage, die Mutation bei der Zellteilung eines Ziels entweder zu verhindern oder zu verstärken. So kann der Zauberkundige die DNA "rein" halten (ohne Mutation) oder sie mit Mutationen verunreinigen. Entscheidet sich der Zauberkundige dafür, die DNA zu verunreinigen, macht das Ziel einen Widerstandswurf und erleidet für jede 5%, um die der Wurf misslingt, eine zufällige kritische körperliche Veränderung (zufällig in Bezug auf Schweregrad und Wurf).	Wege der Genetik [14]
Zerbrechen (F)[5539] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes Material an irgendeiner Stelle in zwei Teile brechen.	Wege des Zerreißens [9]
Zerbrechender Treffer (U *)[5396] R: S / D: V Nach dieser Attacke muß die Waffe des Gegners einen Bruchfaktorprobe machen.	Meister des waffenlosen Kampfes [17]
Zerdrücken (F)[5547] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch stumpfe Waffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Glas zerschmettert, ein Schild eingedrückt u.ä.).	Wege des Zerreißens [17]
Zerreißen (F)[5534] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes zerreißende Material (Seil, Stahlkabel, Bogensehnen, usw.) zerreißen lassen.	Wege des Zerreißens [4]
Zerrung (F)[5437] R: 30m / D: P Ein zufälliger Teil eines zufälligen Gliedes wird gezerrt. Wenn es Teil eines Beines ist: Bewegungsweite -25%, Kampf -10, Ist es Teil eines Arms: Kampf -20.	Fleisch zerstören [1]
Zerrung behandeln (H S)[6433] R: S / D: P Heiler kann eine Zerrung heilen.	Wege der Muskeln [1]
Zerrung behandeln (H)[5855] R: B / D: P Magier kann eine Zerrung heilen.	Gesetz der Muskeln [3]
Zerrung heilen (H)[7972] R: B / D: P Zauberer kann eine Zerrung heilen. 1h Anwendung benötigt.	Muskeln beherrschen [1]
Zerschmettern[14917] R: ? / D: ?	Worte der Macht [12]
Zerschmettern (F)[5536] R: 3m/St / D: P Magier kann splitterndes Material (Glas, Ton, gefrorener Stahl, usw.) splittern lassen. Objekt wird kleine Teile zerfallen.	Wege des Zerreißens [6]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zerschmettern (F)[5428] R: 30m / D: P Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.	Festes zerstören [11] und Erdmeister [18]
Zerschmettern (F)[5208] R: 3m / D: - Läßt jedes nichtmetallische, unbelebte Objekt bis zu 0,03m³ Größe zerschmettern, Alle in 1,5m Umkreis bekommen einen krit. Treffer durch Aufprall `A`, derjenige, der das Objekt gehalten hat, einen der Kategorie `C`.	Festes verändern [13]
Zerschmettern (F)[4615] R: 3m / D: P Wie Anorganisches zu Staub, nur wird das Teil in kleine Splitter gespalten. Alle in 2 m Umkreis bekommen einen krit. Treffer "A" durch Aufprall, der Halter einen kritischen Treffer "C" durch Aufprall.	Materie zerstören [8]
Zerschmetternde Attacke (U)[7824] R: S / D: 1 KR/St Dieser Zauber kann (muß nicht) eine KR vor einem Kampf-Zauber dieser Liste gesprochen werden. Die Attacke wird normal ausgeführt und dann wird herausgefunden, was getroffen wurde: Wenn der Schlag fehlging, passiert nichts, wenn er pariert wurde, so wurde das parierende Objekt getroffen. Wenn ein kritischer Treffer erzielt wurde, so wurde die entsprechende Stelle getroffen. Ansonsten wird ausgewürfelt, was getroffen wurde: 1-20: Waffe, 21-60: Schild (oder Arm, wenn kein Schild), 61-80: Arm, 81-00: Bein. Was immer getroffen wurde, muß einen Widerstandswurf machen, oder es zerbricht. Wenn eine nichtgerüstete Stelle am Körper getroffen wurde, so betrifft es die Knochen an dieser Stelle (WW oder zerbrechen).	Kampf [13]
Zersplittern (F)[7498] R: 3m / D: - Läßt ein unbelebtes, nichtmetallisches Objekt bis 0,03m3 Größe zersplittern, Jeder innerhalb 1,5m Umkreis bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, derjenige, der das Objekt hält, einen kritischen Treffer `C` durch Aufprall.	Geräusche kontrollieren [13]
Zersplittern (F)[5541] R: 3m/St / D: P Magier kann jedes splitternde Material (Holz, Knochen, usw.) splittern lassen. Objekt ist total kaputt, nutzlos. Wesen bekommen hierdurch einen komplizierten Bruch.	Wege des Zerreißens [11]
Zerstäuben (F)[5552] R: 3m/St / D: P Zerstäubt bis 0,3 m³ Material pro Stufe des Magiers in ein feines Pulver. Ein betroffenes Ziel verwandelt sich in ein (sterbendes?) Häufchen Asche (die sich gut zum kompostieren eignet!).	Wege des Zerreißens [30]
Zerstäuben (F)[3672] R: B / D: P Magier ändert die negative Polarität eines Objektes (max. 0,03 m³ pro Stufe) zu positiver Polarität. Dadurch wird das Objekt in viele kleine Stäubchen zerlegt.	Magnetische Wege [50]
Zertrennen (F)[5548] R: 3m/St / D: P Verursacht einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere)auf ein Objekt. Objekt wird in eine zufällige Anzahl Einzelteile zerlegt.	Wege des Zerreißens [18]
Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.	Wege der Konstruktionen [6]
Ziegel herstellen[27024] R: 3m / D: P Der Zauberkundige lässt die entsprechenden Materialien (z. B. Lehm, Stroh, Splitt usw.) zu Ziegeln beliebiger Größe werden. Diese Ziegel sind so zu behandeln, als wären sie vollständig gebrannt worden. Die Menge des Materials, das der Zaubernde in Ziegelsteine verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Dieser Vorgang dauert 1 Runde pro 9 kg Ziegelsteine.	Bauwerke [7]
Ziehen (F)[5542] R: 3m/St / D: P Magier kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe zu sich hinziehen. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich stark herangezogen. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe herangezogen, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.	Wege des Zerreißens [12]
Ziel (F)[8319] R: 3mR/St / D: 10min/St Erschafft bis zu Stufe Ziele, die sich nach Belieben des Magiers bewegen und durch die Berührung von Waffen zerstört werden. Großartig für Waffenpraxis.	Gesetz der Unterhaltung [11]
Ziel verfehlen organisch[16199] R: ? / D: ?	Natur schützen [13]
Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C) Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.	Fähigkeiten der Grundmagie [10]
Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: - Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.	Wege des Schutzes [10] , Schilde beherrschen [10] und Kampf verbessern [10]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: - Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.	Wege des Schutzes [15] , Kampf verbessern [15] und Schilde beherrschen [15]
Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: - Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.	Schilde beherrschen [19] und Kampf verbessern [20]
Zögern[19443] R: ? / D: ?	Dunkle Flüche [3]
Zögern (M)[7738] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf Ziel zögert in einer nicht defensiven Aktion, -50 auf Initiative, Attacke halbiert sich.	Geistige Attacke [2]
Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: - Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.	Festes manipulieren [13]
Zu Staub zerfallen lassen[14914] R: ? / D: ?	Worte der Macht [9]
Zu Staub zerfallen lassen (F)[7501] R: 30m / D: - Wie Risse vergrößern, nur zerfällt das Material mit Rissen zu Staub.	Geräusche kontrollieren [20]
Zufälliger Effekt (F)[3473] R: V / D: V Magier spricht diesen Zauber und erhält einen Zauber irgendeiner Liste (zufällig!), der Stufe 1 bis 20, den er nicht mehr stoppen kann. Er weiß jedoch, welcher Zauber es war.	Gesetz der Magie [9]
Zugang lokalisieren[14115] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [15]
Zugang lokalisieren *[15489] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [15]
Zugang schaffen[15485] R: ? / D: ?	Wächter der Sicht [11]
Zugang schaffen[14111] R: ? / D: ?	Wächter der Untersuchungen [11]
Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.	Barrieren [50]
Zugang zu Beherrschten (F)[7678] R: V / D: 10min/St Magier hat Zugriff auf die Energie und Zauberfähigkeiten eines gespeicherten Beherrschten.	Wege der Beherrschten [12]
Zügel (F)[8057] R: B / D: 1h/St Magier kann ein Reittier ohne Zügel lenken, als hätte er welche.	Wege der Tierhaltung [7]
Zuggestell (F)[8202] R: B / D: 1h/St Erschafft ein Zuggestell aus magischer Energie, mit dem der Magier bis zu 50 Kg pro Stufe von einem Tier ziehen lassen kann, bei halber Grundgeschwindigkeit des Tiers.	Gesetz des Packens [10]
Zuhören (I *)[3354] R: B / D: C Magier kann den Wörtern / Bildern im Geist eines anderen lauschen. Ziel muß sich auf die entsprechenden Worte konzentrieren, willig sein und Körperkontakt zum Magier haben.	Ferne Stimme [4]
Zunft ändern (P c ?)[5257] R: S / D: C Wie geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.	Mystischer Wechsel [7]
Zunft einordnen (I *)[3468] R: 3m/St / D: - Magier kann die Zunftzugehörigkeit eines Zaubers bestimmen.	Gesetz der Magie [3]
Zunft verschleiern (P)[4889] R: 3m / D: 10min/Stufe Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch eine andere Zunft vorgetäuscht werden.	Sinne des Verstandes formen [6]
Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.	Verstand beherrschen [9]
Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.	Phantomgesicht [5]
Zunft vortäuschen c "[14520] R: ? / D: ?	Tarnung meistern [7]
Zunft wechseln (F)[3482] R: S / D: V Der nächste Zauber des Magiers scheint von einer anderen Zunft seiner Quelle der Macht zu stammen.	Gesetz der Magie [16]
Zungenfertigkeit *[14605] R: ? / D: ?	Wege der Anziehung [2]
Zungenfessel *[19426] R: ? / D: ?	Üble Veränderungen II [8]
Zurechtrücken (F)[8201] R: B / D: - Magier kann Objekte in einem Gepäckstück verrücken, um leicht an etwas unten liegendes heranzukommen, ohne die anderen Objekte zu stören.	Gesetz des Packens [9]

Zauberspruch	Herkunft[Stufe]
Zurückgeben I (F)[3558] R: B / D: P Verändert einen Eigenschaftswert des Ziels um 1 pro 3 Stufen des Magiers zurück in Richtung des ursprünglichen Wertes. Verändert nur Eigenschaften, die durch Magie, Gift oder Krankheit verändert wurden, nicht altersbedingte Erscheinungen. Ein Eigenschaftswert kann nur einmal nach einem Verlust wieder angehoben werden, und maximal bis Stufe Tage nach dem Verlust.	Kurzzeitige Veränderungen [3]
Zurückgeben II (F)[3562] R: B / D: P Wie Zurückgeben I, aber es können 2 Punkte pro 3 Stufen übertragen werden, und 2 Eigenschaften gleichzeitig.	Kurzzeitige Veränderungen [7]
Zurückkehrender Bolzen (U *)[3976] R: S / D: 1Angriff Wenn ein Bolzen des Magiers das Ziel verfehlt, während dieser Spruch in Effekt ist (Nach den Modifikationen kommt nichts heraus, bzw. das Ziel ist ausgewichen), so dreht der Bolzen um, und trifft das Ziel von hinten.	Zauber formen [14]
Zurückkehrender Stab *[19950] R: ? / D: ?	Wizardstab [7]
Zusammentreiben (F)[8069] R: 30m/St / D: 1h/St Magier kann sowohl eine Herde in eine bestimmte Richtung treiben (± 5°), als auch Stufe verstreute Tiere einer Herde zu sich rufen. Alle Tiere müssen einer Art angehören (Kühe, Schafe usw.).	Wege der Tierhaltung [19]
Zusätzlichen Spruch speichern (U)[3992] R: S / D: V Der Magier kann einen zweiten Spruch speichern. Der erste Zauber muß aber zuerst gesprochen werden, wenn kein Gespeicherten Zauber umgehen-Spruch angewendet wird. Wenn der erste Zauber benutzt wird, kann er ganz normal einen anderen Zauber speichern, ohne daß der zweite berührt wird.	Zauber speichern [11]
Zweck[15437] R: ? / D: ?	Visionen der Vergangenheit [10]
Zweifel[14832] R: ? / D: ?	Befehle [11]
Zweihänder (F *)[4480] R: 3m / D: 1 KR/St Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.	Waffen meistern [18]
Zweiter Atem (U *)[8105] R: S / D: - Magier erhält Stufe Ausdauerpunkte zusätzlich durch diesen Zauber.	Körper meistern [9]
Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.	Gesetz des Vertrauten [11]